EN ARGENTINA

KINGPIN
SENSACIONAL SORTEO!

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JULIO 1999 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 21



EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de los juegos de la nueva película de STAR WARS

INFORME ESPECIAL
Todo lo que hay que saber acerca del TNT2

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

Un review a fondo del nuevo arcade de autos de Electronic Arts!

y otros 16 espectaculares reviews para que disfrutes:

MECHWARRIOR 3
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
PCFUTBOL 7
ALIEN VS. PREDATOR
VIVA FOOTBALL
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
EVERQUEST
y muchos más!

GRUPO 4 EDITORIAL



www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL BLACK DAHLIA Y TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

782-30130-7



BIG RED RACING 4X4

CON UNA GRAFICA ALUCINANTE Y CARRERAS DE LAS MÁS ORIGINALES

782-20240-7



DECATHLON LOCO

TIRAR, ESCALAR, EMPUJAR, SALTAR SON ALGUNOS DE LOS DEPORTES DONDE DEBERÁS COMPETIR PARA SER EL GANADOR

782-30100-7



FX FIGHTER

EL JUEGO QUE TE DESAFIA A LUCHAR CON LOS MÁS TERRIBLES Y EXPERTOS LUCHADORES

782-31270-7



FUTBOL MUNDIAL

CON 385 EQUIPOS DE TODO EL MUNDO, 5 MODOS DE JUEGO Y UNA IMPRESIONANTE SELECCIÓN DE OPCIONES

782-30080-7



10 JUEGOS PARA WINDOWS

UNA AUTÉNTICA SELECCIÓN DE LOS JUEGOS MAS CALIENTES PARA WINDOWS

782-30120-7



CYCLEMANIA

CON GRÁFICOS DE GRAN NIVEL DEBERÁS SER UN GRAN CONDUCTOR PARA SUPERAR TODOS LOS ESCOLLOS

782-30140-7



JUGANDO POR LOS PAISES

SI CONOCER EL MUNDO ES TU SUEÑO, PREPARATE PARA HACER EL VIAJE MÁS DIVERTIDO DE TU VIDA

782-30110-7



TFX SIMULADOR DE VUELO

PRESENTA 200 ESCENARIOS DEL MUNDO REAL. PODRÁS VOLAR MODELOS REALES DE JETS DE USAF

782-31210-7



APRENDIENDO A LEER CON TITAN

VIAJANDO A TRAVÉS DEL ESPACIO SE VISITAN OTROS PLANETAS QUE PERMITEN APRENDER A LEER JUGANDO

PC3 PROGRAMS

REAL GAME BASKET

Presentado por Marcelo Milanesio
Figura de la Selección Argentina de Basket

Desarrollado en Argentina con tecnología multimedia de última generación
Importante nivel de realismo
Juego de 2 contra 2
3 canchas para jugar
Amistosos y torneos
Sonido ambiente de estadio

25 HOT GAMES
VERSIONES COMPLETAS
Una auténtica selección de juegos para Windows

782-2-7

$30	BASKET REAL GAME	
	PC3	DEPORTIVO
	PENTIUM W95-98/16 MB RAM/VIDEO SVGA	

El Basket virtual con gran nivel de realismo.

Marcelo Milanesio, una de las máximas figuras del basket argentino con mayor prestigio internacional, te invita a participar de BASKET PC3. Gran realismo en las características físicas y los movimientos de los jugadores.

782-1-7

$25	25 HOT GAMES	
	PC3	ARCADE/DEP./ACCION/ETC.
	486 DX, W95-98/8 MB RAM/VIDEO SVGA	

Una auténtica selección de juegos para windows

Incluye juegos de Arcade, deportivos, estrategias, acción, ingenio, aventuras de acción, estrategia en tiempo real y cartas.

MUSIMUNDO



Venta Telefónica
¡No te muevas de tu casa!
011 **4555-5555**

LUN. A VIE. DE 9:00 A 21:00HS - SAB. DE 10:00 A 20:00HS

PARA NUESTROS CLIENTES LA COMPUTACION NO TIENE SECRETOS
COMPU HELP
Servicio de Consulta Exclusivo para Clientes de Informática de MUSIMUNDO

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

Electronic arts nos regala una nueva versión del Need for Speed! Nos preparamos para descargar todo el peso de nuestros pies derechos sobre algunos de los más infernales autos que existen sobre la faz de la tierra.

Nota del Editor

Hola, ¿Cómo están nuestros fieles lectores? Nosotros felices de una vez más poder reunirnos con ustedes en nuestro particular encuentro mensual donde les contamos todas las novedades sobre el apasionante mundo de los juegos. Este mes como podrán notar a partir de esta página en adelante, Xtreme PC comenzó a sufrir una mutación. Nuestros directores de arte estaban algo "aburridos" y como consecuencia algunas secciones han sido renovadas gráficamente. Obviamente todo el equipo está chocho con los cambios, pero queremos que ustedes desde sus moradas, nos envíen su opinión. En el CD además de encontrar algunas demos realmente espectaculares como la del Racer o la del Drakan, podrán acceder a una promoción que la gente de Insideo creó especialmente para los lectores de esta revista en la que pueden probar ABSOLUTAMENTE GRATIS su servicio de acceso a Internet. Para que disfruten esta promoción al máximo, también incluimos en el CD todos aquellos programitas que hacen más feliz la vida del navegante de Internet. Bueno, visto de que tienen una gran cantidad de cosas que leer y probar, no los retengo más, les envío un saludo y nos vemos en 30 días... Bye!

PAGINA 62

Mechwarrior 3

El nuevo simulador de robots de la gente de Microprose es además el mejor hasta la fecha.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JULIO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo
Santiago Videla
Pablo Benveniste
Juan Pablo Gariglio
Diego Bournot
Durgan A. Nallar
Máximo Frias
Diego Rivas
Rodrigo Peláez

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

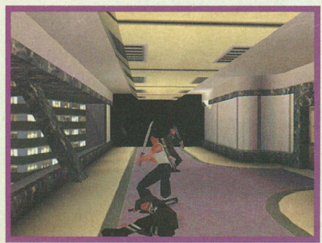
Un Ninja de la era moderna

El nuevo intento de Eidos por crear una franquicia, aún más lucrativa que la de Lara Croft y la millonaria saga de Tomb Raider



Para los "jovatos" en esto de los juegos el nombre de este próximo título de Eidos Interactive, Saboteur, le traerá un brutal ataque de nostalgia. En aquel viejo gran juego de Spectrum y Commodore 64 (también estaba disponible para la Amstrad) un Ninja tenía como misión infiltrarse en una fábrica, custodiada por cientos de perros doberman y personal altamente entrenado para matar. A tremendo éxito le siguió la inevitable secuela, Saboteur II que no tuvo ni la mitad del éxito y la calidad del original. Ahora la compañía que nos brinda las aventuras de Lara Croft nos invita al revival de este éxito aunque la fórmula sea bastante distinta a la original.

Saboteur tendrá secuencias de combate y de exploración (con los inevitables puzzles de rigor) y pondrá a los jugadores en la piel de Shin, un Ninja bastante modernoso, que viene acompañado de un perro, que lo ayuda en su lucha (¿a alguien se le ocurrió que la idea es un choreo del Shadow Dancer, el megaexito de SEGA y continuación del Shinobi?) bautizado Shiro.



El juego promete entre otras características, una numerosa cantidad de movimientos y armas, además de una gran interacción con escenarios. Los personajes tendrán sus movimientos llevados a la pantalla por el método de Motion Capture y los podremos ver en accion en alrededor de 20 niveles, realmente inmensos que van desde edificios de oficinas hasta bases en la luna. También y como para no quedarse atrás del Tomb Raider, Shin también podra controlar vehículos como por ejemplo una motocicleta. Los gráficos como podrán ver, realmente prometen, hay que ver qué tal es el resultado final de esta nueva apuesta de Eidos por crear una nueva franquicia.

Las Amazonas invaden la tierra de los Settlers

Blue Byte, feliz por el inesperado éxito de ventas de Settlers III (el juego que ya lleva vendidas arriba de 500.000 unidades en todo el mundo), tiene casi listo un disco de datos, y una expansión un poco mas compleja que será lanzada en un futuro próximo. El disco de datos: Quest for the Amazons, incorpora nuevas secuencias de video, 10 mapas nuevos para un solo jugador y la misma cantidad de nuevos terrenos para el modo Multiplayer. El nuevo editor de niveles (que sera incluido en el paquete), asegura la amplia vida útil que los usuarios encontrarán en este pack. Aún aquellos que la tengan muy clara en el juego, encontrarán nuevos desafios en la curva de aprendizaje que deparan los 39 nuevos edificios y los nuevos escenarios. Por otro lado la nueva incorporación, las Amazonas, tienen ocho hechizos únicos a su raza y sus obreros tienen su propio set de opciones en cuanto a los trabajos y las negociaciones que pueden realizar.



En cuanto a las innovaciones en general, una nueva unidad "el ladron" tendrá la habilidad de investigar el terreno enemigo y robar armas y oro de sus abastecimientos. El paquete se completa con dos nuevas campañas de 12 misiones cada una. Sin duda todas buenas noticias para los fanáticos de esta serie. Los mantendremos al tanto de las innovaciones sobre la expansión, tan pronto como sepamos algo. Mientras tanto, en nuestro país ya está disponible desde hace unos días (de la mano de Centro Mail) la versión completamente en Castellano del Settlers III. Si te gustan los buenos juegos de estrategia en tiempo real, no te lo pierdas y si querés más información, no te olvides de chequear el review de nuestro número 18.



NovaWorld alcanzó los 10 millones de usuarios

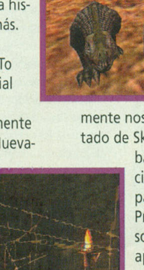
NovaLogic anunció hace unos días que más de 10 millones de jugadores, se han unido a juegos mulltiplayer creados en su sistema dedicado exclusivamente a esta tarea llamado NovaWorld, que fue inaugurado a mediados de Diciembre de 1998. La compañía cree que el notable incremento en la cantidad de jugadores que se "enganchan" a diario, se debe al lanzamiento del F-22 Lighting 3 (analizado en este mismo número) y su novedoso sistema de Voice-Over-Net. Un método que permite a los jugadores comunicarse entre ellos por voz (mediante un micrófono) aún en pleno vuelo. Pablo Benveniste nuestro especialista en este género lo estuvo probando, y aunque nos comentó que por el momento el nuevo sistema es medio lento para las conexiones a Internet disponibles en el país, a no ser que tengamos una conexión de Cable Modem o similar.

Vuelta a la irrealidad



Uno de los mejores juegos del año pasado (sobre todo por sus gráficos y su increíble ambientación, lejos junto a la del Half-Life de las mejores de la historia de los arcades 3D) vuelve por más. Acabamos de recibir en la redacción, justo antes de ir a imprenta: Return To Na Pali, el primer disco de datos oficial del Unreal.

La historia toma lugar inmediatamente después del desenlace del original. Nuevamente nos encontramos en el planeta infestado de Skaarj, en busca de otra nave derribada (¿recuerdan la "cárcel" espacial que derribaban en la primera pantalla del Unreal?) llamada Prometheus. Esta vez los escenarios son mucho más complicados y aparte deberemos aprender a derrotar a tres nuevos enemigos. Por suerte, un número igual de armas nuevas nos esperan para hacerles el "aguante" a estos bichos repulsivos. El pack está compuesto de 12 niveles nuevos. No se pierdan la review con nuestra opinión definitiva, en el próximo número.



Rigor Mortyr

Mirage, los desarrolladores del Mortyr, un arcade 3D, inspirado en el mítico Wolfestein 3D, en el que tendremos que lidiar una vez más contra la amenaza nazi, están más que preocupados. No es para menos, Interactive Magic empresa dueña de los derechos de distribución del título, los vendió (junto al resto de la librería de títulos en carpeta de lanzamiento) en su deseo de centrar su accionar en el campo de los entretenimientos via Internet a Ubi Soft.

Los indicios apuntan a que Ubi Soft no planea sacar el título debido a que la calidad del mismo no sería del todo convincente (nosotros lo vimos en el E3 y aunque su engine es "similar" al del Unreal, los personajes y las armas dejaban bastante que desear, pero no hay que olvidarse de que era una versión sin terminar) aunque también se barajó que la temática y la campaña publicitaria que venía realizando Interactive Magic desde hace meses (repleta de referencias del nazismo y no pro-nazis y sus íconos más tristemente conocidos como la esvástica aunque alterada) hubieran formado parte a la hora de la decisión.

Sin embargo la más razonable de las explicaciones nos la brindó Tammy Schachter, relaciones públicas de Ubi Soft que nos explicó que ellos no ven lugar a un producto del estilo del Mortyr con su línea mucho más cute e inocente como Rayman o Tonic Trouble. Aquí desde la redacción de Xtreme PC, los mantendremos informados sobre el destino de Mortyr, un juego víctima de las circunstancias.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Baldur´s Gate llega al DVD sin novedades, y con problemas

El DVD es un formato cuestionado. Aunque casi se volvió un estándar en Estados Unidos a la hora de ver películas con una calidad superior, la cantidad de juegos aparecidos en este formato se cuentan con los dedos de una mano, y si hablamos de títulos realizados específicamente para el mismo, creemos que nos sobran todos. Ahora el super éxito de Interplay, Baldur's Gate llega al formato sin grandes novedades ya que la única "diferencia" es que los cinco CD's que traía el original van a estar incorporados a un solo DVD (evitando tener que cambiar de CD's constantemente) pero desgraciadamente solo nos huele a un extraño movimiento comercial, ya que ni siquiera la expansión (Tales of the Sword Coast aparecida en USA hace aproximadamente dos meses y cuya versión en inglés está analizada en este mismo número, y que todavía no se sabe si será traducida al castellano) no está incluida en el paquete. También llama la atención que el juego no incluya ningún tipo de mejora (gráfica o sonora) de ningún tipo, tomando en cuenta la capacidad de almacenamiento del formato.

A todo esto, la actitud de Interplay de no incluir con el lanzamiento del título en DVD la tan conocida forma de "upgrade" a los usuarios de la versión de CD a un precio inferior al sugerido al público, levantó la ira de cientos de usuarios que se sintieron estafados. Evidentemente Interplay no tenía en cuenta que los cientos de jugadores que aún después de seis meses (el juego salió a la venta en inglés el 23 de Diciembre del 98) lo siguen jugando y detestan tener que andar cambiando de compact constantemente. Ahora, ante la situación, se está estudiando en este momento la forma ideal para brindarle una solución a los usuarios de la versión anterior.

Novedades

el mejor software original

101 Airborne

■ **El éxito del desembarco de Normandía depende de vos.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ **Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ **Tomá decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.


La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento



POR SÓLO **$ 30**

PC CD ROM

Ya a la venta

Grand Touring



■ **Competí en las carreras más emocionantes** con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

■ **En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente** gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

■ **Diferentes cámaras**, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

■ **Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo:** elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzate a toda velocidad a la victoria.

■ **Modo Arcade** con 3 niveles progresivos de dificultad.

■ **2 tipos de competiciones** diferentes, monomarca y multiclase.

■ **4 tipos de coches**, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.


10 coches



22 circuitos

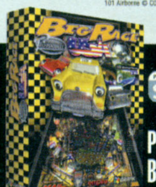

Oponentes inteligentes

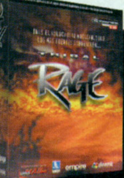


POR SÓLO **$ 30**

PC CD ROM

Ya a la venta


POR SÓLO $ 30
Pro-Pinball Big Race Usa



POR SÓLO $ 30
Tribal Rage




POR SÓLO $ 30
Flying Corps Gold



POR SÓLO $ 30
Combat Chess

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio



Toyland Racing

Toyland Racing combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

15 circuitos diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

3 tipos de competiciones, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

Consigue los diferentes carnets superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

Dificultad progresiva que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

8 personajes con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.



POR SÓLO **$ 30**

Ya a la venta

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

PCFútbol 7

TEMPORADA 97/98

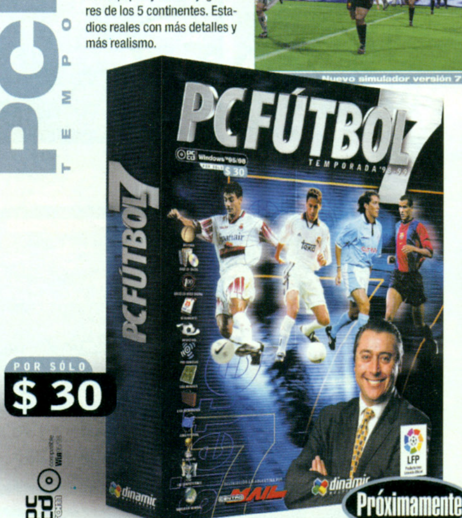
El mánager más potente: Negociación y Gestión Interactiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

Todas las competiciones: Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley; desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

Nuevo sistema de tácticas más real y preciso: Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

Euro PCFÚTBOL: El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

Simulador Mundial: 852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.



POR SÓLO **$ 30**

Próximamente

PCFútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia / Producto bajo Licencia Oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP)



POR SÓLO $ 30 The Golf Pro

POR SÓLO $ 30 PCFútbol 6 apertura'98

Próximamente POR SÓLO $ 30 Fields of Fire

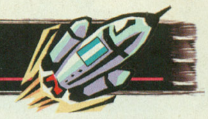


DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

CENTRO MAIL

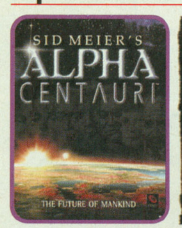
Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229





UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

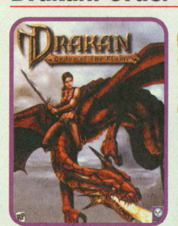
Alpha Centauri



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Firaxis / EA
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $N/D

Drakan: Order of the Flame



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción/Arcades
- **COMPAÑIA:** Psygnosis
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.psygnosis.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

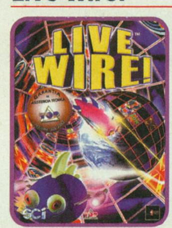
Starshot



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Infogrames
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.infogrames.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $29

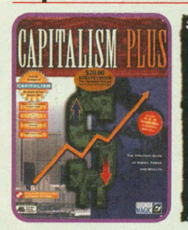
Live Wire!



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** SCI
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.sci.com.uk
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $39

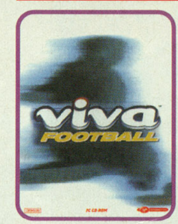
Capitalism Plus



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Interactive Magic
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.imagicgames.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $50

Viva Football



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Deportivos
- **COMPAÑIA:** Crimson / Virgin Interactive
- **DISTRIBUYE:** GTC Ribbon
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Julio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.virgin.es
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $39

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
Wargasm	Acción / Arcades	Ocean	Edusoft	$29
V-Rally	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft	$29
Mass Destruction	Acción / Arcades	ASC Games	GTC Ribbon	$20
Dungeon Keeper 2	Estratégicos	Bullfrog	Microbyte	$N/D
Silver	Aventuras / RPG	Infogrames	Edusoft	$29
Snow Wave Avalanche	Acción / Arcades	Hammer Technologies	GTC Ribbon	$30
Robo Rumble	Estratégicos	Interactive Magic	GTC Ribbon	$30
Machines	Estratégicos	Acclaim	Micobyte	$N/D
Gex: Enter the Gecko	Acción / Arcades	3DO	GTC Ribbon	$30
Commandos: MADD	Estratégicos	Pyro Studios	Microbyte	$N/D
Corsairs	Estratégicos	Microids	Microbyte	$N/D

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Champ. Manager III	Eidos Interactive / Unisel	Deportes	-
2	Mechwarrior 3	Zipper Interactive / Microprose	Simuladores	-
3	Need for Speed: HS	EA / Microbyte	Acción / Arcades	-
4	Alien vs. Predator	Fox Interactive / Microbyte	Acción / Arcades	-
5	SW Ep. 1: Racer	LucasArts / Microbyte	Acción / Arcades	-
6	PC Fútbol 7.0	Dinamic / Centro Mail	Deportes	-
7	TOCA 2	Codemasters	Acción / Arcades	-
8	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	8
9	Commandos: MADD	Pyro Studios / Microbyte	Estratégicos	-
10	EverQuest	989 Studios / Sony	Aventuras / RPG	-

CD Market y la apertura de una nueva sucursal

Un nuevo recurso a la hora de conseguir las últimas novedades

CD Market, empresa líder en la importación y distribución de juegos, accesorios y todo tipo de rarezas para la PC, acaba de abrir las puertas de una nueva sucursal ubicada en pleno microcentro: Lavalle 523, a metros de la peatonal Florida.

Para aquellos que no lo conozcan, CD Market centra su actividad en traer al país todas las novedades del mercado americano y europeo, excelentes juegos como por ejemplo TOCA 2 o RollerCoaster Tycoon y hasta la expansión del Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (además de, obviamente, todos los lanzamientos nacionales). Pero lo que





llamo nuestra atención fue la gran inversión realizada en la ambientación del local, realmente nunca vista en la Argentina. Monitores "incrustados" en extrañas estructuras de metal y un exquisito diseño futurista cubre cada centímetro del local. Desde acá un aplauso a los arquitectos realizadores del proyecto (que se ve pusieron un gran esmero en la tarea) y a la gente de CD Market, por hacer de nuestro paseo de compras de juegos, si cabe, aún algo más entretenido y emocionante.

FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Invierno 99
Age of Empires II	Microsoft	Invierno 99
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Invierno 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Invierno 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Invierno 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Invierno 99
Braveheart	Eidos Interactive	Invierno 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Invierno 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Invierno 99
Chessmaster 7000	Mindscape	Invierno 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Invierno 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Invierno 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Diablo II	Blizzard	Invierno 99
Drakan	Psygnosis	Invierno 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Invierno 99
Expert Pool	Psygnosis	Invierno 99
Extreme Warfare	Red Orb	Invierno 99
Fighter Duel 2	Ocean	Invierno 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Invierno 99
Fighting Steel	SSI	Invierno 99
Final Countdown	Impact	Invierno 99
Flanker 2.0	SSI	Invierno 99
Fly!	G.O.D	Invierno 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Invierno 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Invierno 99
Giants	Interplay	Invierno 99
Harpoon 4	SSI	Invierno 99
Homeworld	Sierra	Invierno 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Invierno 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Invierno 99
Interstate '82	Activision	Invierno 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Invierno 99
Knockout Kings	EA Sports	Invierno 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Messiah	Shiny/Interplay	Invierno 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Invierno 99
Omikron	Eidos Interactive	Invierno 99
Outcast	Infogrames	Invierno 99
Panzer Elite	Psygnosis	Invierno 99
Phantom Ace	Virgin	Invierno 99
Prey	Apogee/3D Realms	Invierno 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Invierno 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Invierno 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Invierno 99
Rayman 2	Ubi Soft	Invierno 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Invierno 99
Revenant	Eidos Interactive	Invierno 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Invierno 99
Screamer 3	Virgin	Invierno 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Invierno 99
Sega Rally 2	Sega	Invierno 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Invierno 99
Shadowman	Acclaim	Invierno 99
Shogun: Total War	EA	Invierno 99
Skies	SegaSoft	Invierno 99
Slave Zero	Accolade	Invierno 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Invierno 99
Soldier of Fortune	Activision	Invierno 99
StarCon	Accolade	Invierno 99
Starship Troopers	MicroProse	Invierno 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Invierno 99
Swords & Sorcery	Westwood	Invierno 99
System Shock 2	EA	Invierno 99
Tachyon	Novalogic	Verano 99
Team Fortress II	Valve/Sierra	Invierno 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Invierno 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Invierno 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 99
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Invierno 99
Werewolf	ASC Games	Verano 99
Wheel of Time	GT / Legend	Invierno 99
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Invierno 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 99
X-Com Alliance	Microprose	Invierno 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario,duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.

los destacados del mes:

SW Ep.1: Racer

Compañía / Distribución: LucasArts / Microbyte
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 16 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\racerdemo.exe
Descripción: Sentí todo el vértigo y la velocidad de manejar uno de estos vehículos a más de 700 kilómetros por hora. ¿Serás capaz de vencer a los corredores más veloces de la galaxia?

SW Ep.1: The Phantom Menace

Compañía / Distribución: LucasArts / Microbyte
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 34 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\tpmdemo.exe
Descripción: Ponéte en el lugar de Obi Wan y otros personajes de Star Wars, y explorá el mundo del Episodio 1 en este juego de acción basado en la nueva película de George Lucas.

Braveheart (Covermount Demo)

Compañía / Distribución: Eidos Interactive
Género: Estratégicos **Tamaño:** 102 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\braveheart.exe
Descripción: Reviví las aventuras de William Wallace en este juego estratégico en el que deberás luchar por tu pueblo.





Drakan: Order of the Flame

Compañía / Distribución: Surreal Software / Psygnosis
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 66 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\drakandemo.exe
Descripción: Un mundo fantástico en donde todo vale, hasta luchar montado en un poderoso dragón.

F-22 Lightning 3

Compañía / Distribución: Novalogic
Género: Simuladores **Tamaño:** 34 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\l3dsetup.exe
Descripción: Un nuevo demo para todos los fanáticos de los simuladores de aviones, esta vez de la mano de Novalogic.



Need for Speed: High Stakes

Compañía / Distribución: Electronic Arts / Microbyte
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 14 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\nfshighstakes.exe
Descripción: La continuación de uno de los juegos de carreras más esperados de 1999. Los gráficos son de no creer.



Thrust, Twist 'N Turn

Compañía / Distribución: Carts Ent. Ltd. / Take 2
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 21 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\thrusttt.exe
Descripción: Un nuevo arcade de carreras, similar al Powerslide o Pod, con vehículos futuristas.



Jeff Gordon XS Racing

Compañía / Distribución: ASC Games
Género: Acción Arcades **Tamaño:** 15 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\JGXSR_gold_Demo.exe
Descripción: Como pueden ver, este mes tienen arcades de autos para elegir. Entre ellos el Jeff Gordon XS Racing.



Ancient Conquest

Compañía / Distribución: Megamedia Australia
Género: Estratégicos **Tamaño:** 35 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\ACDemo230.exe
Descripción: El triunfo o la derrota de tus ejércitos persas o griegos dependen de tu capacidad como líder.



Championship Manager 3

Compañía / Distribución: Eidos Interactive
Género: Deportes **Tamaño:** 8 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\cm3demo.exe
Descripción: El manager de fútbol por excelencia vuelve a las canchas en su nueva versión.

el add-on destacado de este mes:



Creador de edificios para el Simcity 3000

Compañía / Distribución: Maxis / EA / Microbyte
Género: Estratégicos **Tamaño:** 9.6 MB
Archivo Ejecutable: \Patches\Batpatch_english.exe
Descripción: Un completo programa que nos permitirá crear nuestros propios edificios para luego integrarlos al juego.

El CD de este mes contiene la versión Shareware del Winzip! Se encuentra en el directorio de herramientas.

Indiana dijo presente en el XTREME CD

La verdad que lo teníamos guardado del mes pasado y no nos pudimos aguantar más, es por eso que en el XTREME CD de este mes van a encontrar el video súper exclusivo del nuevo juego de LucasArts que tiene como protagonista al tan conocido profesor de arqueología, Indiana Jones.
Como van a poder observar, el juego promete una cuota de acción realmente impresionante, y los gráficos de los escenarios nos dejan sin aliento.
Y para todos los que estaban esperando novedades de Jane's, la subsidiaria de EA que se especializa en simulaciones militares, también incluímos el video de su nuevo simulador: el Jane's USAF, que tiene un nuevo engine con efectos totalmente novedosos en el género. ¡Imperdible!

xtreme cd

el complemento ideal para la revista más actualizada de juegos para PC



En este número de Xtreme PC, Insideo Internet Provider te da la posibilidad de navegar GRATIS por internet y poder, entre otras cosas, jugar a tus juegos favoritos.

Antes de instalar algún tipo de soft que se encuentre dentro de la carpeta "insideo" tenés que llamar al **4342-7900** para que te asignen tu nombre de usuario y contraseña.
Luego ejecutá el archivo instalar.exe que se encuentra en el CD dentro de la carpeta Insideo, o accedé por medio de la interface gráfica haciendo click sobre el banner de Insideo en la pantalla principal del CD y en la nueva ventana seleccioná la opción "abrir" para correr el instalador.

los utilitarios de Insideo para internet



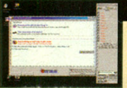
Instalador Kit Internet

Género: Instalador **Tamaño:** 1 MB
Archivo Ejecutable: \Insideo\instalar.exe
Descripción: Programa que en forma animada te mostrará los pasos a seguir para poder instalar el kit de conexión Internet. Y además permite la instalación de los otros programas.



Internet Explorer 5

Género: Navegador **Tamaño:** 68 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\int-exp5\setup.exe
Descripción: La nueva versión del navegador de Microsoft incluye plugins como el Shockwave y Real Player, además del Outlook Express, para poder manejar correo electrónico.



Netscape 4.61

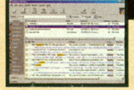
Género: Navegador **Tamaño:** 15.5 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\netscape\cc32e461.exe
Descripción: El navegador de Netscape provee un cliente de e-mail, manejador de noticias, editor de HTML y permite ver archivos MPEG. También incluye los plugins más conocidos.

ICQ 99 A

Género: Chat / Envío de Archivos **Tamaño:** 3.8 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\icq\icq99a.exe
Descripción: Este programa te permite ubicar amigos instantáneamente en internet, además de chatear, mandar mensajes y archivos. También te alerta si un amigo está on-line.

Mirc 5.6

Género: Chat **Tamaño:** 1 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\mirc56\mirc56t.exe
Descripción: Proporciona al usuario una interface que le permite utilizar "Internet Relay Chat Network", un lugar virtual en donde se reúnen a "dialogar" personas de todo el mundo.



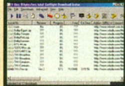
Copernic 99

Género: Utilitario **Tamaño:** 2.2 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\copernic\copernic.exe
Descripción: Con este programa se puede rastrear información en todos los buscadores de la red, mostrando un registro de la exactitud de la búsqueda en los diferentes sitios.



Babylon 20.12

Género: Traductor **Tamaño:** 7.5 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\babylon\bab_spa.exe
Descripción: Babylon es una aplicación utilizada para la traducción de textos en el entorno de Windows.



Getright 3.4

Género: Ayuda para descarga de archivos **Tamaño:** 1.3 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\getright\getrt334.exe
Descripción: Gracias al GetRight, se pueden bajar archivos de la red en varias etapas. Esto permite retomar la descarga de un archivo en el momento que consideremos necesario.



Internet Phone 5

Género: Llamadas por internet **Tamaño:** 8.8 MB
Archivo Ejecutable: Insideo\soft\iPhone\iphone5.exe
Descripción: Con el Iphone se puede hablar con otra persona en cualquier lugar del mundo como por teléfono utilizando un micrófono, pagando únicamente el costo de la conección a internet.

Como instalar el Kit

- Desde el instalador de INSIDEO vas a encontrar una opción que se llama "Cómo instalar el kit" cuando entres en esa sección hacé click en "Instalar ahora el Kit de conexión".
- Una pantalla te va a indicar si querés instalar el Kit de Conexión a Insideo.
- En ese momento el Kit se estará instalando.
- Si no tenés instalado algún componente que sea necesario para realizar la instalación, aparecerá un cuadro de dialogo preguntando si deseás instalarlo. Seguido a esto vas a tener que insertar el CD de Windows para finalizar la instalación.
- Una nueva ventana te indicará que tendrás que reiniciar la PC.

Siguiendo estos pasos se instala el Kit de conexión, a continuación te vamos a explicar cómo conectarte a la red.

Como conectarse

En el escritorio va a aparecer el ícono "Kit de conexión a Insideo". Hacé doble click en el ícono. Luego ingresá tu nombre de usuario, contraseña y oprimí el botón "Propiedades". Ingresá en el campo "Número de Teléfono": 0610-111-7483 y oprimí "Aceptar"

Recordá que hay que llamar al 4342-7900 para que te asignemos tu nombre de usuario y contraseña, y los días que vas a poder ingresar a internet.

Navegá, jugá, escuchá música, mirá videos, chateá, bajá juegos, programas e información para tus trabajos prácticos, no te quedés con las ganas....

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN













FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gearbox Software / Sierra
INTERNET: www.sierra.com
FECHA DE SALIDA: Octubre de 1999.
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Half Life: Opposing Force

Con este primer agregado oficial, la gente de Gearbox Software asegura que logrará crear un clima tan espectacular como el de Half Life

Por Santiago Videla

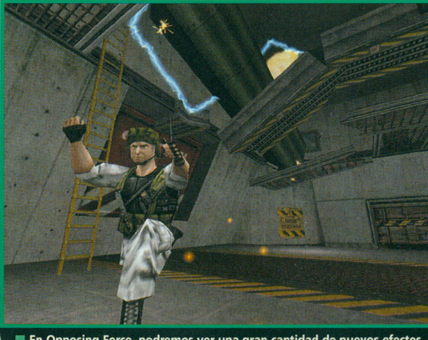
Para empezar, Half-Life: Opposing Force no será una expansión común y corriente en la que simplemente tendremos que jugar en una nueva serie de niveles basados en un argumento atado con alambres.

En este caso, el equipo de desarrollo de Gearbox Softeare decidió que sería mucho mejor darle al juego un aspecto un tanto diferente, pero sin apartarse de lo que era la historia original y es por eso que ahora, ni siquiera el protagonista será el mismo.

Como novedad principal, la acción de Opposing Forces se desarrollará en el mismo período de tiempo y en las mismas instalaciones en las que ocurrieron los eventos del juego original, sólo que ahora vamos a tomar el papel de Adrian, uno de los soldados que tantos dolores de cabeza nos dieron en Half Life.

En esta expansión, tendremos que internarnos en nuevas secciones del complejo de Black Mesa para enfrentarnos a toda una nueva gama de enemigos alienígenas y algunas otras amenazas.

Uno de los detalles más espectaculares que tendrá este agregado, es que en muchas partes del juego pasaremos por lugares que ya visitamos en la versión anterior y lo mejor de todo es que además de ver cómo suceden varios eventos que fueron parte del juego anterior, también habrá varios lugares en los que veremos a Gordon Freeman (el protagonista original) haciendo cosas que nosotros mismos tuvimos que hacer durante lo que ocurrió en Half-Life.



En Opposing Force, podremos ver una gran cantidad de nuevos efectos.

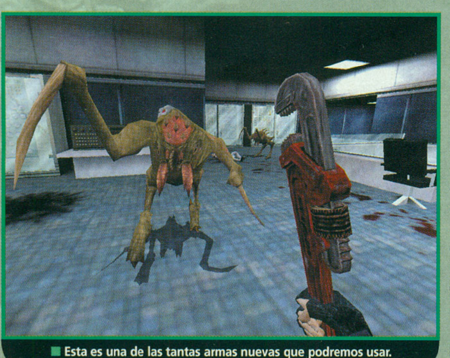
Otra de las novedades importantes que nos traerá Opposing Force es que nuestro personaje tendrá nuevas armas y habilidades especiales, como por ejemplo usar una cuerda para deslizarse por las paredes o para escalar, tal y como lo hacían los soldados en la versión anterior.

Por otra parte, parece ser que hasta podremos usar la radio para pedir refuerzos en caso de que la situación se salga de control y la mayoría de los escenarios estarán diseñados de forma tal que nos veamos obligados a usar todas nuestras nuevas habilidades para poder salir adelante.

Half Life: Opposing Force tendrá una duración similar a la del juego anterior y según sus creadores, en este caso también tendremos que volver al extraño mundo de Xen, en donde recorreremos nuevos escenarios y nos enfrentaremos a nuevos desafíos.

Actualmente, Gearbox Software está dándole los últimos retoques a las modalidades "Multiplayer" de este juego y también está trabajando en mejorar todavía un poco más el sistema de inteligencia artificial que hizo famoso a Half-Life.

Según los adelantos hechos por Sierra, esta expansión estará en la calle alrededor del mes de Octubre, pero como todo les está saliendo según lo previsto es muy posible que la fecha del lanzamiento de la versión final se adelante un poco, así que en cuanto tengamos más noticias sobre esto se las vamos a hacer saber.



Esta es una de las tantas armas nuevas que podremos usar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nihilistic / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 1999.
DEMO: No disponible.
CATEGORIA: Aventura / RPG

Vampire: The Masquerade

Los vampiros vuelven a clavar sus colmillos en este RPG de Nihilistic

Por Martín Varsano

Todo el mundo sabe que uno de los grandes misterios que apasionan al público en general es el de los vampiros. Estos seres de la noche, que deambulan succionando la sangre de pobres víctimas para mantener su inmortalidad, siempre han sido objeto de admiración, tal vez porque representan nuestros más oscuros anhelos.

De papel a la computadora

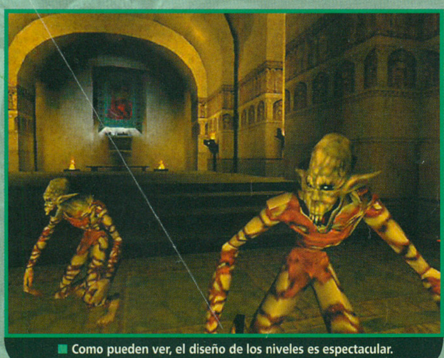
Obviamente, este apasionamiento por el tema ha generado grandes películas, libros, y hasta un juego de rol llamado "Vampire: The Masquerade", que en los Estados Unidos es el segundo en popularidad luego de Dungeons & Dragons. Por ese motivo no es de extrañarse que cuando Ray Gresko abandonó LucasArts (luego de participar como co-diseñador en el Dark Forces y el Jedi Knight, y de haber participado en la creación del Panthom Menace) puso su cerebro a trabajar en la creación de un RPG, algo que creativamente no podía desarrollar en la empresa de George Lucas. No bien hizo las primeras reuniones con la gente de Activision para la distribución del título, supo que debía basarlo en el famoso juego de rol de los vampiros.

Obviamente Gresko necesitaba ayuda para desarrollar el título, así que reclutó a varios de sus amigos en LucasArts y formaron Nihilistic, una compañía en la cual pudieran crear sin las trabas de pertenecer a una empresa grande. De esa forma tienen más control sobre lo que se está haciendo. "Con 11 personas trabajando en un proyecto" dice Rob Huebner, vicepresidente de Nihilistic", cada uno es responsable de su parte".

Lo más impresionante es que los empleados de la compañía tienen unos currículums envidiables, habiendo trabajado en empresas como LucasArts y Rogue Entertainment. Y como Gresko no quiere dejar ningún tema al azar, conformó una sociedad con el compositor Kevin Manthei, que contribuyó a la música de Scream 2 y The Faculty, para que escribiera los temas de la primera parte del juego.



Christof está realizado con más de 800 polígonos.

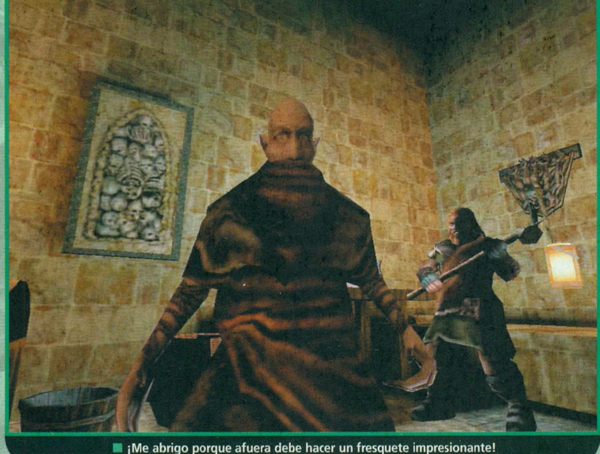


Como pueden ver, el diseño de los niveles es espectacular.

Mi nombre es Christof

Obviamente, a esta altura quieren saber más acerca de la historia del Vampire. El juego, como comentamos anteriormente, es un RPG (o juego de rol) realizado totalmente en 3D, en el cual vamos a poder controlar un equipo de hasta cuatro personajes, todos sedientos de sangre, que deberán combatir diferentes clanes para poder derrocar un maléfico Lord de los Vampiros (de esos re-viejos y poderosos). Nuestro personaje principal es Christof, un caballero del siglo 12 que es llevado hacia las tinieblas por una vampira (al parecer muy bonita). De aquí en más, Christof se ha pasado los últimos 800 años batallando contra los diferentes clanes vampíricos. Al igual que en todos los juegos de rol, los personajes van subiendo de nivel, mejorando los atributos

(como la armadura, o el porcentaje de acierto en los golpes), pero la cosa no se acaba ahí, ya que al ser vampiros, podremos utilizar las "disciplinas", algo así como spells o hechizos que vamos a poder utilizar para nuestro beneficio. Como es obvio, tendremos la habilidad de escondernos en las sombras, volvernos neblina (muy útil para escabullirse en búsqueda del cuello de alguna inocente señorita), invocar bestias, provocar el miedo, y uno de los detalles más sangrientos: Nuestras manos se transformarán en garras, para de esta forma con un solo zarpazo cercenar la cabeza de nuestras víctimas. En síntesis, ser un nosferatu de pies a cabeza, tal cual los que suelen aparecer en la pantalla grande.



¡Me abrigo porque afuera debe hacer un fresquete impresionante!

Una ambientación sin par

La gente de Nihilistic sabía que era muy importante el diseño de los niveles en un juego de estas características, y sabiendo de sus logros llamaron a Steve Tietze, responsable de muchos niveles para los packs de expansión del Quake y Quake II de Rogue Entertainment. Y decidieron dividir el juego en dos partes. La primera está situada en el pasado, en ciudades como Viena y Praga, mientras que la segunda se ubica en la época moderna, en Londres (ideal por su famosa niebla) y Nueva York, en donde un vampiro puede caminar por las calles sin que nadie lo moleste por su aspecto. Para poder avanzar en el juego hay que completar ciertos objetivos en la ciudad designada, para de esa forma pasar a la siguiente.

Lo importante era transmitir ese sentimiento lúgubre que se puede ver en todas las películas de vampiros, y Praga, por ejemplo, tiene muchos elementos que nos van a hacer erizar los pelos de la nuca, como es el caso de un cementerio superpoblado, en donde los cadáveres y los ataúdes están apilados uno encima del otro. Algo bastante tétrico de ver, pero que cuadra perfectamente con la idea del diseño de los niveles.

¿Vampiro o Caza Vampiros?

Otro punto que es muy importante en un juego de estas características es sin duda los diálogos. Para tener una concordancia con el juego de rol existente, Gresko decidió aunar fuerzas con el autor Daniel Greenberg, uno de los mejores escritores de la serie "Vampires" que publica White Wolf, para co-escribir la historia y el diálogo del juego. La licencia es muy importante, ya que los desarrolladores cuentan con más de 50 libros basados en el juego, por lo que se pueden imaginar historia no falta. Pero no hay que preocuparse si no tuvieron la suerte de leer alguno de estos libros, ya que el Vampire irá develando la historia de a poco, ya que Christof no conoce nada del pasado de los vampiros.

Por el otro lado, todo el esfuerzo de Nihilistic está centrado en un nuevo engine en el cual correrá el Vampire, que requerirá obligatoriamente una placa acelerada 3D. El engine fue creado por la compañía, pero la herramienta para crear los niveles es la misma que Steve Tietze utilizaba para diseñar los mapas para el Quake II, por lo que han ahorrado mucho tiempo gracias a este aspecto.

Y como no podía ser de otra manera, el juego incluirá una opción Multiplayer, con los consabidos encuentros Deathmatch (infaltables en cualquier juego actual) que contendrán partidos entre los vampiros y los cazadores de vampiros (¡interesante!) y un modo cooperativo, que no se ve tan seguido pero que es una incorporación muy acertada para un juego como el Vampire.

El poder de las tinieblas

Supuestamente la finalidad del juego es tratar de recuperar nuestra humanidad, pero a mí déjenme siendo un vampiro, y me sacrifico de no comer nunca más ajo...







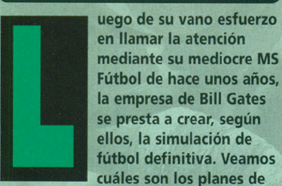
MS International Football 2000

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft / Microsoft Argentina
INTERNET: www.microsoft.com/games
FECHA DE SALIDA: Primavera de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Deportes

El futuro intento de Microsoft por conquistar el género deportivo más lucrativo del mercado

Por Maximiliano Peñalver



Luego de su vano esfuerzo en llamar la atención mediante su mediocre MS Fútbol de hace unos años, la empresa de Bill Gates se presta a crear, según ellos, la simulación de fútbol definitiva. Veamos cuáles son los planes de la megaempresa para lograrlo.

La clave está en los detalles...

Obviamente a la hora de crear un buen simulador de este deporte, hay ciertas opciones y detalles que no pueden ser pasadas por alto. Esto la gente de MS lo sabe muy bien y es por eso que MS International Football 2000 (IF2k) incluirá los clásicos gráficos de primera línea (por las fotos se puede decir que realmente van por el buen camino) repletos de detalles y, ¿cómo no? se promete una inteligencia artificial de primera.

Aunque los comentarios serán realizados por ilustres desconocidos para nosotros como, Jonathan Pearce o Ron Atkinson (que son dos directores técnicos ingleses, eso sí, sobre qué tal son relatando no tenemos ni idea), nos aseguran que será un aspecto en el que IF2k dejará sorprendido a más de uno.

...y en el diseño...

Para lograr una buena interacción con los jugadores que controla la computadora, los encargados de la IA se contactaron con algunos de los mejores directores técnicos del fútbol Inglés y con Glenn Roeder, un jugador integrante de la asociación de Fútbol de Inglaterra. La idea detrás de todo esto fue la de pre-programar a cada jugador artificial con un set de reacciones alternativas ante cada situación remotamente posible. Este set de instrucciones también incluiría la programación del accionar de nuestros compañeros de equipo (artificiales) para que estén atentos a nuestros movimientos, y que no sólo se dediquen a revolotear como moscas sin ningún sentido. Todo esto en un intento por alcanzar el máximo realismo posible. Habrá que ver si tremendo esfuerzo se nota una vez que tengamos el juego en nuestras manos.

...y en los controles...

IF2k incorporará un sistema de control denominado One-Touch (o "un toque" en criollo) que actúa y reacciona a lo que el jugador pretende realizar. Supuestamente, según el equipo creativo, con este sistema de fácil aprendizaje, seremos capaces de realizar los movimientos más complicados mediante acciones realmente simples, como apretar un botón. Supuestamente, a medida que los jugadores mejoren en el uso de las habilidades básicas de pase y tiro al arco, podrán intuitivamente realizar movimientos más complejos como pases altos y bajos, hacer "cuerpo" contra los jugadores del equipo contrario (una novedad que supuestamente también incluirá el próximo FIFA 2000) y realizar los más de 200 movimientos diferentes que son capaces de hacer nuestros jugadores poligonales, con la mera acción de presionar una tecla o el botón de un Pad o Joystick.

... y en sus gráficos...

Arriba de 9000 cuadros de animación



MS esquiva la delantera de EA para intentar, esta vez, destronarlos.

(realizados mediante Motion-Capture) nos aseguran un alto grado de realismo en los movimientos de los jugadores. Además la resolución de pantalla se puede llevar (si nuestro equipo nos lo permite) hasta 1024x780 asegurándonos una velocidad de 60 cuadros por segundo. A la hora del realismo, sin dudas, la iluminación en tiempo real y las sombras aplicadas a los jugadores y a la pelota, ayudarán a que este sea realmente espectacular. Sin olvidarnos de los ocho estadios que están recreados con una variedad de climas y la posibilidad de jugar tanto de día como de noche.

...y todo lo demás

Por supuesto que tampoco dejaron de lado los torneos y las ligas. Tendremos la posibilidad de crear nuestras propias competiciones y la chance de intentar llevar nuestro equipo al final del campeonato mundial. También y como parece estar de moda por estos tiempos, será posible recrear partidos "clásicos" en el Classic Match Mode. IF2k realmente promete ser innovador, y nosotros los mantendremos al tanto de todos los detalles de este importante futuro lanzamiento en nuestros próximos números.

Una aventura apasionante
en la Corte de la Ciudad Imperial





El Emperador espera resultados de tu investigación.
No le defraudes.

AVENTURA GRÁFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS®95



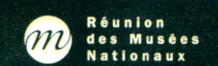
VIVI UNA AVENTURA MITICA



Viví una experiencia épica en la aventura gráfica del año, con un universo 3D y unos gráficos que te dejarán sin habla, en un escenario no lineal en el que interpretás distintos roles e interactúas con más de 20 personajes. Y todo ello con una banda sonora sin igual: **El Anillo de los Nibelungos,** de Richard Wagner, en versión de la Orquesta Filarmónica de Viena, dirigida por Sir Georg Solti.







Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

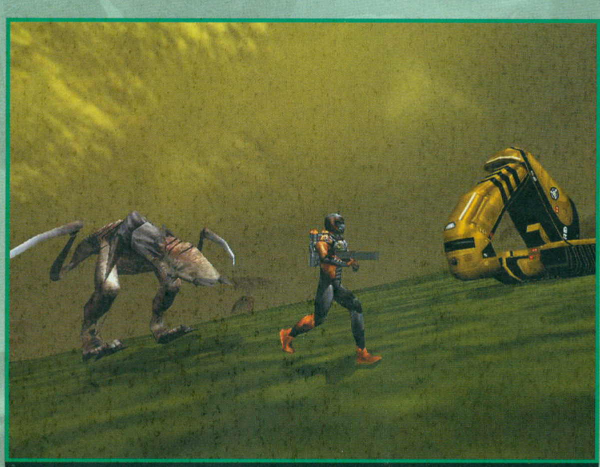
Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
E-Mail: ventas@centromail.com.ar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pandemic Studios / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Octubre de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción/Arcades

Battlezone 2

En esta nota les presentamos a lo que de seguro será una de las grandes revelaciones de este año



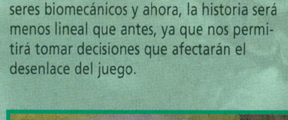
Como podrán ver, salir de los vehículos va a ser un poco más arriesgado

Por Santiago Videla

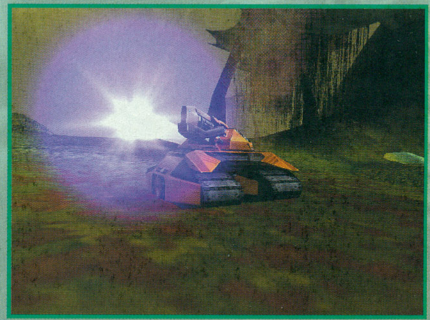
Sin lugar a dudas, uno de los títulos más impresionantes presentados durante la exposición E3 de este año, fue la tan esperada continuación de uno de los mejores juegos de acción y estrategia del año pasado.

Si tuvieron la oportunidad de ver el video de este juego, que incluimos en el número anterior, seguramente habrán notado algunas de las impresionantes mejoras que la gente de Pandemic Studios han incluido en Battlezone II.

En este caso, el argumento se desarrollará unos cuantos años después del final de la primera parte (como siempre), sólo que



ahora la amenaza serán unos misteriosos seres biomecánicos y ahora, la historia será menos lineal que antes, ya que nos permitirá tomar decisiones que afectarán el desenlace del juego.



La nueva cara de un clásico

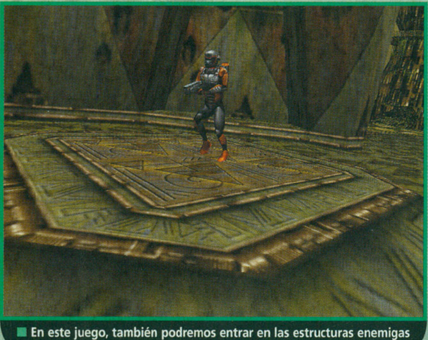
Para empezar, Battlezone II utiliza un nuevo "engine", que fue desarrollado desde cero, especialmente para poder crear ambientes y modelos con un nivel de detalle pocas veces visto y de paso, sacar el máximo provecho de las ventajas que ofrecen las nuevas generaciones de placas aceleradoras 3D.

Según los comentarios que sus creadores hicieron en la "Expo", Battlezone II mantendrá el mismo estilo que su versión anterior y la mayoría de los cambios que se están introduciendo en esta segunda parte estarán destinados a mejorar aún más su jugabilidad y a hacer que cada entorno parezca tener vida propia.

Una de las novedades más importantes que tendrá este juego es que gracias a su nuevo "engine", ahora los escenarios podrán tener agua, vegetación e incluso podremos deformar el terreno con nuestras armas, tal es así que hasta vamos a poder abrir pasos entre las montañas y de ese modo provocar avalanchas.

Por otro lado, Battlezone II nos dará la posibilidad de combatir en el interior de gigantescas estructuras enemigas y como en algunos casos tendremos que bajarnos de nuestro vehículo para poder infiltrarnos en determinados lugares, esta vez nuestro personaje contará con una amplia variedad de armas que le permitirán adaptarse a cualquier situación.

Otro cambio importante que veremos en este juego es que en cada mundo habrá vida salvaje, lo que nos obligará a pensarlo dos veces antes de bajarnos



En este juego, también podremos entrar en las estructuras enemigas

de nuestra unidad para practicar el tiro al blanco con los pilotos de los tanques enemigos, ya que ahora correremos el riesgo de ser lastrados por cualquier bicho medio hambriento que esté cerca de nuestra posición.

Variedad para todos los gustos

En comparación con el título anterior, Battlezone II tendrá una mayor cantidad y variedad de unidades, que en este caso estarán divididas en tres categorías y cada uno de ellos tendrá distintas ventajas y desventajas.

La primera de ellas será la de los vehículos antigravedad, que podrán operar bien en cualquier tipo de terrenos, la segunda será la de las unidades con orugas o ruedas, que tendrán una maniobrabilidad más limitada que los de la categoría anterior, e incluso tendremos que construirles puentes para que puedan avanzar por determinadas áreas, de todos modos sus blindajes serán más resistentes y sus armas más potentes que las de muchos de sus compañeros.

Por último tendremos a los vehículos con patas o los clásicos "Walkers", que serán los más lentos y mejor armados de todos.

Uno de los rumores que anda dando vuelta por ahí, con respecto a esto de las distintas unidades es que al parecer, la versión final tendría un par de vehículos anfibios, que además tendrían la capacidad de actuar como submarinos, pero esto todavía no está confirmado.

Inteligencia 0km.

Actualmente, la gente de Pandemic Studios está trabajando en una serie de importantes mejoras con respecto al sistema de inteligencia artificial, tanto de los enemigos como de nuestros aliados y con esto pretenden lograr que el juego se convierta en un verdadero desafío para todo tipo de jugadores, ya que una de las características más importantes que tendrá este nuevo sistema es que será capaz de aprender de las tácticas que usemos al enfrentar a la máquina y de adaptarse al nivel de juego de cada persona, haciéndolo mucho más accesible para los menos experimentados.

Este nuevo sistema de inteligencia artificial, también hará que cada vehículo controlado por la máquina (sin importar si se trata de un aliado o de un enemigo) aproveche al máximo todo su armamento y equipo defensivo, ya que como muchos de ustedes sabrán, eso no sucedía en la primera versión y como si esto fuera poco, parece ser que todas las unidades la van a tener bastante clara a la hora de esquivar balitas y otras porquerías que les estemos tirando.

De acuerdo con lo dicho por Andrew Goldman (uno de los ejecutivos de Pandemic Studios) el objetivo de esto es hacer que el que está jugando se sienta como si realmente estuviera acompañado por otros jugadores en lugar de estar rodeado por inútiles que al recibir una orden más o menos compleja, se dan la cabeza contra la pared.



Para los más fanáticos

Además de las conocidas modalidades para un solo jugador, Battlezone II ofrecerá un amplio soporte para armar juegos "Multiplayer" y además de los clásicos "Deathmatch", aquí podremos jugar por equipos al mejor estilo "Team Fortress" o incluso jugar las misiones en forma cooperativa.



Como pueden ver , el nivel de detalle será algo sorprendente

Para los casos de fanatismo extremo, la versión final de Battlezone II incluirá un espectacular editor de escenarios, con el que se podrá hacer casi cualquier cosa, ideal para los que acostumbran tirotearse por red.

Según lo anunciado por Activision, este juego ya está en las etapas finales de su desarrollo y al parecer verá la luz a fines del mes de Septiembre, así que en cuanto haya más novedades de seguro se las vamos a hacer llegar.

The Sims

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis Software / EA
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Si bien parece tratarse de un simple juego de estrategia doméstica, es muy probable que ésta sea una de las simulaciones más complejas hechas hasta ahora

Por Santiago Videla

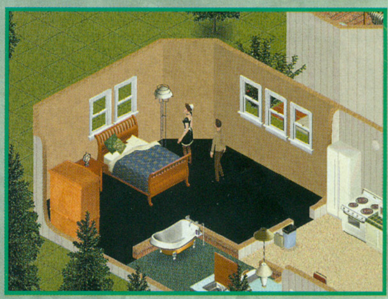
Finalmente y después de cinco largos años de desarrollo, este ambicioso proyecto de la gente de Maxis ya está tomando su forma definitiva y a pesar de que tiene algunos elementos de los clásicos juegos de la serie "Sim", Will Wright, creador de la famosa saga de los Sim City asegura que será algo completamente diferente a todo lo conocido.

A grandes rasgos, The Sims es una especie de mezcla entre juegos como Babyz y Creatures, pero con un nivel de detalle y complejidad mucho más elevado.

En este juego vamos a tener que supervisar a todo un vecindario habitado por lo que sus creadores definen como "verdaderas personas virtuales" y además, estaremos a cargo de tomar decisiones para tratar que estos personajes hagan algo de sus vidas, como por ejemplo: Seguir una carrera, hacer nuevos amigos e incluso hasta enamorarse y tener una familia.

Este juego tendrá varios niveles de complejidad y en un principio todas las acciones que tendremos que llevar a cabo estarán destinadas a formar el carácter de los personajes. Aquí podremos hacer cosas que van desde indicarles cuándo les conviene tomar un baño o llamar a sus amigos, hasta el momento en que deberían ir a trabajar.

En otras etapas más avanzadas del juego, vamos a poder dedicarnos a mejorar las casas y sus instalaciones, o incluso mudarnos a un lugar más agradable. Por otro lado, vamos a tener que dedicarnos a hacer que los personajes ocupen sus ratos libres, ya sea pasando el tiempo con sus amigos, buscando una pareja, atendiendo a su familia y una infinidad de cosas más.



Gracias a la increíble complejidad de su estructura, The Sims nos permitirá hacer que a través de las distintas decisiones que vayamos tomando a lo largo del juego, los personajes puedan llegar a hacer de sus vidas lo que sea, desde criminales hasta astronautas, pasando por todo lo que se nos pueda llegar a ocurrir.

También, tendremos que tener en cuenta que todo lo que sucede en la vida real, aparentemente sucederá en el mundo de The Sims, tal es así que los personajes podrán tener "romances extramatrimoniales", perder sus trabajos, ir a la cárcel si eligen una forma de vida no muy honesta y se dice que en algunos escenarios, hasta podrán morir.



Todo lo que se ve en esta imagen, podremos armarlo nosotros mismos.

Una de las novedades más llamativas que tendrá este título, es que como nosotros podremos diseñar las casas en las que los personajes van a vivir, al grabarlas, el juego creará una especie de página HTML, para que otras personas puedan explorarla por medio de Internet, e incluso adoptarla para sus propios juegos y aunque todavía no se sabe a ciencia cierta si será posible jugar en alguna modalidad "Multiplayer", esta será una alternativa bastante interesante.

Sin lugar a dudas, las cosas que promete The Sims no son poca cosa, pero por el momento la gente de Maxis se ha mostrado muy conforme con los avances que han logrado esta especie de "Tamagotchi" a gran escala y si todo sigue como hasta ahora, seguramente lo tendremos entre nosotros alrededor de fin de año.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Surreal Software / Psygnosis / Microbyte
INTERNET: www.psygnosis.com
FECHA DE SALIDA: Invierno de 1999
DEMO: Disponible en el XTREME CD de este número
CATEGORIA: Acción / Arcades

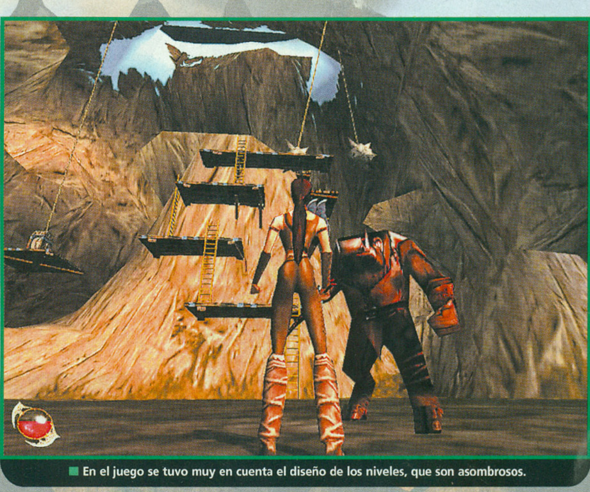


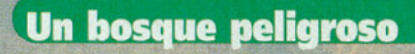
Drakan: Order of the Flame

Volá a lomos de un dragón en este nuevo arcade de Psygnosis

Por Martín Varsano

El dragón es sin duda uno de los personajes mitológicos más atrapantes en lo que a su personalidad se refiere. Inteligentes y poderosos, son respetados por sus enemigos, ya que son capaces de convertir a un hombre en cenizas en cuestión de segundos. Pero una constante en la vida de estos reptiles es que en la ma-yoría de las películas y libros son cazados, ya que representan el desafío supremo. En algunos casos, como la película "Corazón de Dragón" y en este nuevo arcade de Psygnosis, son el mejor aliado de los paladines, que luchan por la justicia y la verdad.


En el juego se tuvo muy en cuenta el diseño de los niveles, que son asombrosos.



Un bosque peligroso

No bien comienza el juego (la gente de Psygnosis nos brindó gentilmente una sorprendente beta del Drakan) vemos a Rynn, la protagonista de esta aventura, caminando por el bosque con su hermano, cuando un numeroso grupo de Wartoks (viles seres con espantosos hábitos, similares a los orcos o los trolls) atacan a nuestra bella guerrera despiadadamente. Rynn desenfunda su espada rápidamente, pero es reducida a los pocos segundos por el nutrido grupo de villanos, que la dejan inconsciente. Cuando se despierta descubre que su hermano ha sido raptado por los Wartocks, por lo que se encamina a su pueblo, que ha sido atacado y los habitantes secuestrados. Uno de los ancianos del pueblo, luchando contra la muerte, le comenta a Rynn que debe buscar un libro para poder invocar a Arokh, el último dragón de la Orden de la Llama.

Obviamente, a partir de este punto Rynn y Arokh se unirán en la búsqueda de los sobrevivientes del pueblo y de Dylan, el hermano de la guerrera. Y como si esto fuera poco, volver a instaurar la Orden de la Llama. En este punto Rynn seguramente debe pensar que ese día no tenía que haber salido de la cama...





La búsqueda

No bien terminamos de hablar con el anciano (que por supuesto estira la pata), el Drakan nos deja comandar a Rynn en una perspectiva en tercera dimensión, similar a la del Tomb Raider. Pero ahí es donde las casualidades con las aventuras de Lara terminan, ya que el movimiento de la guerrera es bastante similar al del Heretic II, o sea, controlar el movimiento con el teclado, y la vista con el mouse. Algo que los jugadores de arcades en primera persona van a agradecer inmediatamente, ya que el control es muy natural.

Por el otro lado la gente de Surreal Soft-

ware ha buscado modificar el manejo de la cámara que tantos problemas trae en los arcades con este tipo de perspectiva, por lo que la misma irá rotando a medida que nos movamos, buscando automáticamente el mejor ángulo para mostrar la acción. Esto, que parece algo desorientador al principio, ayuda mucho a que objetos grandes no bloqueen nuestro campo visual en momentos críticos. Obviamente el tema todavía se está desarrollando, pero por lo que se pudo ver en la beta la cosa promete.

Como no podía ser de otra forma, todas las teclas van a ser completamente configurables, por lo que cada uno va a poder acomodarlas a su gusto. Bien por Surreal.



¿Este monstruo te parece temible? Esperá a ver el War Giant.

En picada

Otro atractivo que tiene el Drakan es que en muchas ocasiones estaremos montando a Arokh, por lo que el estilo de juego cambiará radicalmente. El dragón tiene varios hechizos, además de la posibilidad de su aliento flamíguero, y el control del vuelo del reptil ha sido desarrollado para que sea totalmente sencillo ejecutar las más complicadas maniobras en el aire. No hay que olvidarse que el Drakan cuenta con un modo Multiplayer en donde podremos batallar en los cielos con otros dragones, por lo que la experiencia no puede ser frustrante para los principiantes.

Y cuando Rynn está en tierra firme, podremos explorar los entornos, que según vimos van a ser gigantescos. Al igual que el Half-Life, el juego va cargando de a breves tramos los niveles, por lo que no veremos molestas pantallas de transición, algo que ayuda enormemente a no distraer al jugador de los maravillosos e inmersivos mundos del juego, que han sido generados teniendo en cuenta que pueden ser recorridos tanto a pié como a lomos del dragón.

Por otra parte, la ambientación del juego es soberbia; uno puede percibir la desolación del poblado que ha sido atacado, con los edificios en ruinas humeantes. La luz en el juego juega un factor muy importante, ya que muchas veces vamos a vislumbrar la silueta de un enemigo gracias a la luz de una antorcha cercana.

Nada es para siempre

El Drakan toma prestados algunos elementos de los juegos de rol, por lo que las armas que vayamos encontrando no tendrán una duración eterna, sino que se irán desgastando a medida que las vayamos utilizando. Por este motivo es sabio guardar las más poderosas para enfrentar a enemigos como el Gigante de la Guerra (cuando lo vean en el juego me van a agradecer el consejo). Además, Rynn no desarrolla sus habilidades ganando experiencia, sino que avanza a medida que encuentra armas más poderosas. Algunas, como la espada en llamas que se puede ver en una de las fotos de esta nota, no sólo daña a nuestros enemigos en el momento de impactarlos, sino que el fuego consume la carne de los mismos para proveer un daño extra. Y tantas armas tienen un propósito: Los programadores del Drakan prometen que la Inteligencia Artificial de nuestros atacantes va a ser todo un desafío. Por ejemplo, los monstruos pueden cooperar en el combate, o si nos ven acercarnos pueden ir a buscar ayuda de sus compañeros para complicarnos la tarea. Pero no crean que en la mente de estos muchachos sólo se encuentra la palabra ataque; si escuchan ruido en las cercanías de su puesto de patrulla, tal vez prefieran investigar antes de dar la alarma. Como pueden ver, un elemento extra para ser precavidos a la hora de atacar a nuestros enemigos.



Contaremos con un modo Multiplayer para luchar montados en un dragón.





A volar!

En síntesis, el Drakan parece ser una experiencia prometedora, que combinará dos estilos de combate totalmente diferentes, y que puede por primera vez poner fin a los desengaños que hemos sufrido últimamente con los arcades en tercera persona.

Galería de imágenes

COMPAÑIA: id Software
DISTRIBUYE: Activision

Quake III: Arena

DESCRIPCION

Como era de suponerse, Quake III: Arena fue una de las grandes estrellas del E3 y sin dudas uno de los títulos más esperados del año.

Con esta nueva creación, el maestro John Carmack nuevamente ha demostrado que cuando se trata de 3D, prácticamente no hay nadie que le haga el aguante.

Lo cierto es que en estos momentos Quake III está prácticamente listo y ya el mundo entero lo está aguardando casi con desesperación, sobre todo después de haber visto la versión de prueba que ID Software lanzó recientemente y que obviamente todos los fans se apuraron a bajar de internet, mientras esperamos la llegada de esta maravilla.

Este juego introduce un "engine" totalmente nuevo, que aprovecha al máximo las impresionantes capacidades de las más nuevas placas aceleradoras 3D y de más está decirles que los resultados son alucinantes.

A pesar de que en un primer momento este juego no llamaba mucho la atención, por ser únicamente "multiplayer" les aseguro que después de jugarlo por primera vez, no van a querer largarlo ni por un segundo.

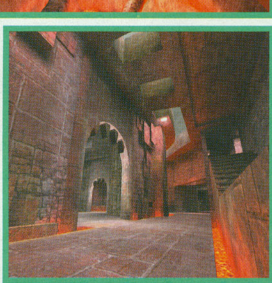
Por lo que se puede ver hasta el momento es casi seguro que Quake III: Arena se convertirá en el líder indiscutido de esta categoría en muy poco tiempo, ya que además de lo que se puede ver en cuanto a los gráficos, será muy difícil que alguno de sus futuros competidores logre igualar el impresionante ritmo y la gran jugabilidad que tiene.

Según parece, Quake III estará entre nosotros más o menos para mediados del mes de Septiembre, así que sólo nos queda aguantar un poco más.











Freespace 2

COMPAÑIA: Volition
DISTRIBUYE: Interplay









DESCRIPCION

Otro de los grandes exponentes del la gran muestra de Los Angeles fue lo que será la segunda parte de uno de los mejores simuladores de combate de la historia.

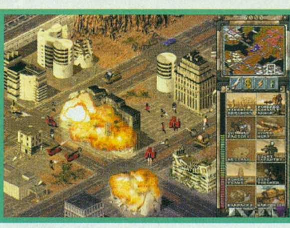
Gracias al enorme éxito que tuvo su primera parte, la gente de Interplay decidió quitar el nombre "Descent" del juego, por lo que de ahora en más se lo conocerá como Freespace 2.

En el transcurso de la "Expo", estuvieron presentes los miembros del equipo de desarrollo de este juego y presentaron una versión experimental en la que se pueden ver los increíbles avances que se han hecho con respecto al "engine" de su versión anterior, sobre todo en lo que se refiere a los efectos especiales, que a simple vista serán algo nunca visto.

C & C: Tiberian Sun

COMPAÑIA: Westwood
DISTRIBUYE: Electronic Arts









DESCRIPCION

Pocos títulos han logrado generar una expectativa tan grande como la que en estos últimos tiempos está logrando Tiberian Sun, sobre todo, porque ya falta muy poco para que salga a la venta.

La novedad más importante que tendrá este juego, es que será el primer título en utilizar el nuevo "Engine" desarrollado por Westwood llamado "Mega Voxel".

Gracias al "Mega Voxel", el juego tendrá detalles y efectos nunca antes vistos en este género y además de permitirnos hacer cosas como: Deformar el terreno con nuestras armas o aprovechar la irregularidad del mismo para ocultar a nuestras unidades, nos dará la posibilidad de jugar en misiones nocturnas, para lo cual usará una impresionante gama de efectos de iluminación en tiempo real... ¿acaso se puede pedir algo más?.

COMPAÑIA: Digital Illusions
DISTRIBUYE: Infogrames

Rally Masters

DESCRIPCION

Siguiendo con algunos de los títulos más destacados de la exposición E3, ahora es el turno de Rally Masters.

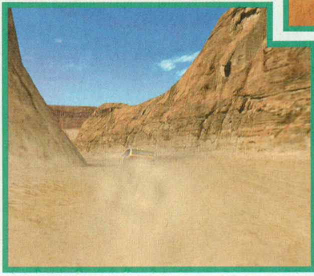
Según parece, éste no será un simple juego de carreras más, ya que de acuerdo con algunas de las características que la gente de Digital Illusions dió a conocer, este título revolucionará la historia de los juegos de Rally en PC.

Aparentemente el punto más fuerte de Rally Masters, además de sus gráficos, será el sorprendente nivel de realismo que tendrá y según dicen será una experiencia única, tanto para los jugadores más experimentados como para los principiantes.

Por ahora su fecha de salida no está disponible, pero al parecer ésta sería aproximadamente a mediados del mes de Noviembre.









COMPAÑIA: Sierra Studios
DISTRIBUYE: Sierra Studios

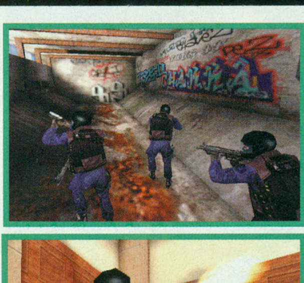
SWAT 3: Close Quarters Battle

DESCRIPCION

En esta nueva edición de este conocido título de Sierra las cosas han cambiado por completo.

Tal vez debido al poco éxito que tuvo su versión anterior, que la gente de esta compañía decidió pasar de un juego semi-estratégico al estilo X-Com, pero en tiempo real a un juego completamente hecho en 3D, con un parecido más que sospechoso al famosísimo Rainbow Six.

A pesar de las semejanzas más que evidentes, los creadores de este juego aseguran que las misiones y los escenarios de Swat 3 serán algo único y por lo que se puede ver en las primeras imágenes, por lo menos parece ser que la calidad gráfica está asegurada, pero para verlo habrá que esperar algunos meses más.











JUGA CON LAS MEJORES SELECCIONES DE TODOS LOS TIEMPOS









ADQUIERALO EN FLORIDA 1 COMPUTACION (Florida 15 Loc. 19) • IU SOFTWARE (TEL: 4315-8870)
CD MARKET (TEL: 4372-5900) Y EN TODAS LAS SUCURSALES COMPUMUNDO Y COMPUSHOW



IMPORTA Y DISTRIBUYE:
GTC RIBBON - TEL.: 4383-5900





Electronic arts nos regala una nueva versión del Need for Speed. Eso significa que mejor nos despedimos de nuestros cerebros, y nos preparamos para descargar todo el peso de nuestros pies derechos sobre algunos de los más infernales autos que existen sobre la faz de la tierra.

NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

Por: Juan Pablo Gariglio

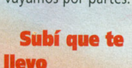
Muy bien. Imaginemos un mundo en el que uno se compra un BMW Z3 y en lugar de convertirse en James Bond, se convierte en un mercachife barato, en apenas un pordiosero motorizado. Un mundo en el que nuestro primo del campo, ese perdedor analfabeto, tiene un SLK 230 (de Mercedes Benz, se entiende) y es sólo eso, nuestro miserable primo del campo, el chacarero que recibe los insultos de los oligarcas que incendian el camino con verdaderos autos. En un lugar así, lo único que nos queda por hacer es ir a un bar al costado de la ruta, tal vez beber unas cervezas con nuestro primo, pensar en los beneficios del plan canje y (mimo cerebral mediante) mirar a los autos "de en serio", esos que van a pasar delante nuestro a más de 200 km/h.

Pequeñas criaturas amantes de la velocidad y el desenfreno, adictos al aceite multigrado vía endovenosa, cultores de la falta de respeto urbana, en fin, salvajes al volante, ¡llegó el Need For Speed High Stakes! O si lo prefieren, simplemente ¡el nuevo Need For Speed!

Lo de simplemente es un eufemismo con todas las de la ley, porque este hito en la historia del arcade de autos es uno de los juegos más completos que compañía alguna haya lanzado. Con todo lo bueno de las versiones anteriores y mejoras radicales en muchos aspectos como gráficos (especialmente en los autos), modelo de daños (parece increíble, pero las versiones anteriores no lo tenían porque las automotrices no cedían los derechos si sus autos iban a ser destrozados) y opciones de juego. Muchachos, demos gracias a los insondables dioses del fichín, nuestros amigos de Electronic Arts (y con juegos como este, más amigos que nunca) nos han regalado una fuente inagotable de alegría. Mucho más que la mera continuación de una saga cuasi mitológica. Pero vayamos por partes.



■ No bien le hacemos modificaciones al auto, el NFS nos obliga a usar casco.



Subí que te llevo

¿Qué tiene este juego para merecer semejante introducción? Alegría señores, mucha alegría. Esa que se nos escapa de la boca y nos chorrea hasta las manos y el volante para finalmente dejar un "pegor" en la palanca de cambios.

Para empezar, un poco de rigor periodístico. Se especulaba con que el NFS High Stakes iba a ser ni más ni menos que una versión aggiornada del NFS III. Gracias al cielo es mucho más que eso, aunque la comparación con su antecesor nos facilita la observación de las mejoras sustanciales que EA ha incorporado.

Comenzamos con las caricias. Este juego tiene tantas variables de jugabilidad que agotarlo es casi imposible, de todas formas vamos a intentarlo.

Como punto de partida, podemos optar por el modo carrera profesional, en el cual se compite en distintos circuitos (grupos de carreras) por bolsas de dinero virtual. Cada circuito está compuesto por un número determinado de carreras que otorgan puntos. Luego de correr todas las pistas del circuito, la suma de puntos se convierte en las posiciones finales del mismo y así se consigue (con un poco de suerte y de olor a nafta en el cuerpo, claro) el tan ansiado cash en juego. Con ese dinero subvencionamos las reparaciones de los daños que gentilmente le propinamos a nuestro vehículo y, si todavía nos quedan unas chirolas, tal vez podamos juntar lo suficiente para realizar upgrades y hasta cambiar el auto por algo más venenoso para seguir corriendo nuevos circuitos.



■ La persecución de la policía se puede tornar bastante violenta.





En el modo arcade nos encontramos con distintas posibilidades: carrera individual (rápida y a los bifes), torneo, carrera a muerte (una especie de juego de las sillas en el cual luego de cada carrera hay un lugar menos para correr la próxima, o sea que si salimos últimos, nuestro auto es la silla que se queda afuera y lamentablemente con nosotros adentro), persecución (un clásico de NFS donde podemos escapar de la policía a "velocidad Duques de Hazzard", o ser un

émulo de Roscoe P. Coltrane -el simpático policía que perseguía al general Lee- y detener infractores) y sus sub-variantes (clásica, donde el policía corre al "fugitivo-gaseneltraste" hasta detenerlo 3 veces; huída, donde no hay ningún 3 veces y la police tiene menos pulgas; y atrapado en el tiempo, donde además de competir contra las fuerzas de la ley uno debe ganarle al tiempo y completar las vueltas rápidamente); multi-player (vía pantalla dividida, internet, módem y serie) e incluso la muy patotera "te juego por el auto" (donde corrés contra otro tipo que se te hace el guapo y qué, además de ver tu honor hecho caquita en el asfalto, quiere



Por primera vez el tablero del Need for Speed es completamente en 3D.





quedarse con tu "bebé").

En pocas palabras, todos los tipos de carreras que se nos ocurran para abusar de los 18 autos que nos ofrece el juego. Y ojo, porque cuando decimos autos, decimos poder. Hay 4 categorías que definen la capacidad de los autos: B, A, AA y AAA (estos últimos vuelan). Y dentro de ese rango vamos a encontrar desde los "modestos" BMW Z3 y Mercedes SLK 230 que ya nombramos, hasta los más importantes BMW M5, Pontiac Firebird, Chevrolet Corvette, Chevrolet Camaro Z28 y así hasta llegar a criaturas malévolas (tanto por su precio, como por sus prestaciones y lo difícil que es manejarlas) como el McLaren F1, las Ferrari 550 y F50, el clásico Porsche 911, el Jaguar XKR, el Lamborghini Diablo, el Mercedes Benz CLK GTR y digan que me cansé porque si no les contaría algo del enigmático La Niña (una bestia demoníaca que aparece como bonus car luego de haber demostrado nuestras condiciones meteorísticas, o el menos trabajoso cheat mediante, y que también está disponible en el modo persecución), o esos bonus cars tan felices que son el Camaro Bonus y el 911 Bonus.

Un dato, en el modo carrera profesional todos estos autos pueden ser "upgradeados" hasta 3 niveles, previo depósito de los dolaricos que deberemos ganar en los caminos. Y hablando de caminos, he aquí otro temilla importante y que vale la pena contar. NFS HS nos llevará (a modo de tour computadoril) a recorrer distintos circuitos (pistas alucinantes, muchas de las cuales estaban en el Need For Speed III) ubicados en comarcas por demás agradables: el corazón de la campiña inglesa, la escarpada Escocia, Estados Unidos, Canadá, Francia, Alemania y también verdaderas pistas estilo autódromo y (perdón por usar la palabra "y" de nuevo, pero el juego tiene muchas cosas y hay que pegarlas de alguna manera) perlitas como la inclusión de un tren por cuya vía podemos pasar. Para los más fans, acá van los nombres de los senderos del "pará loco que nos vamos a dar la torta!!!": Celtic Ruins, Landstrasse, Dolphin Cove, Kindiak Park, Route Adonf, Durham road, Snowy Ridge, Raceway 1, 2 y 3, Hometown, Redrock Ridge, Atlántica, Country Woods, Lost Canyons, Aquática, Summit y, pensé que nunca terminaría, Empire City.

De más está decir que en un juego que viene tan bien parido (con perdón de la expresión a los más suceptibles) incluye condiciones de manejo varias. Esto es con lluvia y sin, con nieve, de día, de noche, en fin, completito el asunto, como para que los muchachos de los escarpines en el espejito retrovisor se diviertan un rato largo (¿digamos hasta que salga el próximo NFS, por



Luego de finalizar la carrera podemos ver la repetición con varias cámaras.



■ Las luces de las patrullas en la noche son realmente increíbles.

ejemplo?).

Vamos de paseo

Repasemos: tenemos autos varios más que capaces de llevarnos al mismísimo infierno sin que se escuche queja alguna de nuestra parte, pistas por todos lados y para ser corridas en todas las condiciones habidas y por haber, distintos modos para jugarlo mucho, poquito, todo, nada, solo o acompañado (EA acaba de lanzar una página especial para jugarlo en Internet). ¿Qué más? Ah, sí. Un poco de "¿alguna vez te dijeron que tu auto tiene unos gráficos hermosos?" y otro tanto de "qué bien suena ese motorcito mi viejo", todo esto acompañado por tu propia cara deformada hasta el infinito por la inigualable satisfacción de saber que el juego es tuyo.

No hay dudas, hasta ahora todo es hermoso en el mundo de NFS HS. Lo único que nos falta para que la felicidad sea completa es subirnos a alguno de los "nenes" que tenemos a disposición y empezar a comprobar de qué se trata esta prometedora nueva versión. Correcto, nos subimos entonces.

Elegimos un auto (la codicia nos catapulta dentro del McLaren F1 GTR), ponemos primera (primera por el cambio y porque es la primera vez que apoyamos el trasero en una máquina de este calibre) y... (fanfarrias y platillos señor director) nos hacemos pelota contra un paredón. Acá vendría bien alguna marchita fúnebre, no es que nos hayamos matado pero si don McLaren se entera de lo que le hicimos al auto...

No, no. Mejor aceptamos la realidad: el McLaren y casi todos los autos del juego son demasiado para un principiante. Entonces, y aún doloridos por el reciente golpe, le sugerimos a nuestro primo del campo que lo intente él (deseando un compañero de bochorno más que otra cosa), con su SLK 230. Entonces... sorpresa!!! A pesar de participar de una contienda contra oligofrénicos dueños de niveles alarmantes de inconsciencia (y también de autos que barren la pista de lado a lado), se las arregla bastante bien el gurí. Es más, termina la carrera muy cerca del anteúltimo y se baja del auto con temblores nunca vistos y con la sonrisa de aquel que adormeció a su masa encefálica. Nada mal para un iletrado como él. Tal vez si probamos con el Z3... Efectivamente, este es otro cantar, no llega a ser fácil, pero al lado del McLaren parece que estuviéramos manejando un changuito de supermercado (bah, tampoco es cuestión de hacerse el canchero: el Z3 se deja llevar pero si te distraés un poco te lo ponés de sombrero). De hecho, y con el correr de las (valga la redundancia) carreras, se le va agarrando la mano a esto de quemar gomas. Pero todavía le estamos pegando a todas las paredes, guardrails y autos que se nos cruzan. ¿Conclusión de manejo? El Need For Speed High Stakes nos dice 2 cosas: la primera, sigue siendo un arcade de autos. La segunda, los tiempos en los que manejar un auto en un arcade era lo mismo que manejar un "mi auto está pegado al piso y no hay forma de que se vaya de la pista", se terminaron hace rato.

Lo que Chispita y Chito encontraron en la cajuela

Además de la alegría intrínseca que posee, el nuevo Need tiene unas cuantas cosas para destacar, en realidad casi todo: muy buenos replays, 4 vistas del auto (más cerca, más lejos, paragolpes y una del interior que reproduce fielmente y en 3D los tableros originales), un sonido convincente y realista (con variaciones según la vista, léase: no suena igual desde adentro que desde afuera), el modelo de daños progresivo (maravillosa incorporación de la gente de EA, que administra 4 diferentes sistemas -suspensión, carrocería, dirección y motor- que pueden deteriorarse independientemente), policías y rivales que nos persiguen con una pericia (IA) muy superior a la de los micos que circulan por otros juegos e incluso por las calles y rutas de la vida real, un más que aceptable control con teclas (obviamente force feedback, pedales y volante son bienvenidos), gráficos de los autos renderizados con más polígonos aún que en el NFS III (Oh, Dios!!! Cuánto cremor!!!), soporte técnico online, info y fotos de todos los autos del juego (muy completa y a prueba de sabiondos de los fierros), menúes lógicos, claros y en castellano, y una extraña sensación de superioridad para con el resto del planeta una vez que el cd (hablando de cd, muy buena la música) toca nuestras manos.

¿Qué más podemos decir de este juego? "Ladies and gentlemen, start your computers..."

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un constante "tu ruta es mi ruta" sobre los autos más poderosos del planeta.
LO QUE SI: Las variantes de juego, los gráficos, el sonido, los tiempos de carga, la claridad de los menúes, la alegría que se escapa por todas partes.
LO QUE NO: Lo que no: Si no tenés computadora no podés jugarlo. "Ah, lamentablemente y sin importar cuántas carreras ganemos, ninguna chica se sube a nuestro auto para escuchar nuestras historias mientras acariciamos sus piernas."

93%



■ Ahora con el sistema de daños hay que cuidar las luces del auto.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Mechwarrior 3 — 93%

Championship Manager 3 — 97%



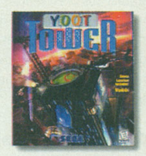
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

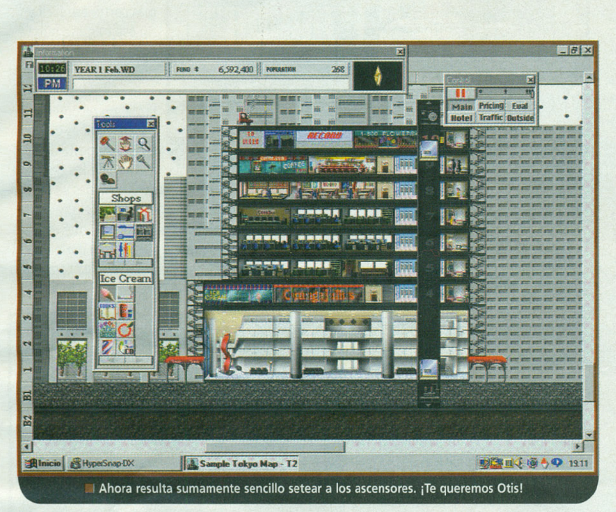
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: OpeNBook9003 / SegaPC
INTERNET: www.yoottower.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 114 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 2x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
60%

Yoot Tower



Rompé Pepe, rompé



Ahora resulta sumamente sencillo setear a los ascensores. ¡Te queremos Otis!

Por Rodrigo Peláez

Yoot Saito ataca de nuevo con la segunda parte del SimTower (ST). Y es una suerte para él que nadie contraataque porque de lo contrario sería cadáver...

Cuando uno juega al Yoot Tower (YT) por primera vez lo inunda la leve sospecha de que lo están timando. Y no es que el programa sea malo, todo lo contrario. En realidad es tan bueno como su antecesor; y sospecho que esto es así porque son TAN parecidos, que el cambio de nombre entre uno y otro responde más a triquiñuelas baratas de marketing que a diferencias apreciables para el ojo humano.

El grupo editor del YT (híbrido que también corre en las Mac's) es SegaPC (que dicho sea de paso no cuenta con la licencia del juego original de Maxis, por lo cual el YT se ve obligado a llevar el nombre de su programador y no incluye la palabrita "Sim", toda una garantía de felicidad) y fue desarrollado por OpeNBook 9003, la compañía japonesa donde milita ese geniecillo oriental venido a menos que tanto queremos (o mejor dicho, queríamos).

Quienes hayan leído hasta aquí, deben estar pensando que el YT es un fiasco. Y quienes nunca hallan jugado a su primera parte no deben entender na´e na´. Bueno amigos, paren la obra y vayan preparando el asadito que el capataz les cuenta: el objetivo de esta secuela es, al igual que el de su primera parte, edificar un gigantesco rascacielos (de hasta 100 pisos) repleto de comodidades y lujillos con el fin de lograr que le otorguen la categoría de 5 estrellas. Parece una misión fácil pero nada más lejos de la realidad.

Para empezar, deberemos lidiar con los "inquilinos" de nuestro chiche de concreto, y mantenerlos felices será la prioridad número uno (¡ojo con intentar estafarlos con precios elevados y servicios pobres!). Esto se logra creando un espacio habitacional libre de ruidos molestos, limpio, y por sobre todas las cosas, con un buen sistema de tránsito (a nadie le haría gracia tener que subir por escalera unos 10 pisos, después tomarse un ascensor repleto de gente que lo transporte otros 30 pisos más arriba, atravesar un shopping colmado de niños y luego esperar otro elevador para acceder al dulce hogar; y menos vivir junto a un disquería o un pub).

Contaremos con distintas atracciones (mientras vamos escalando posiciones, se nos habilitarán nuevas) para generar ingresos y aumentar la cantidad de visitantes a nuestra torre (si logramos que venga algún personaje VIP, tenemos la felicidad asegurada): algunas son conocidas y otras no tanto (oficinas, centros médicos, cuartos de hotel, restaurantes, disquerías, librerías, cines (podemos ver pedacitos de las películas que proyectan; un detalle que podría haber sido cool y terminó siendo patético), heladerías, pubs, florerías, centros de seguridad, etc.). Y ya que hablamos de centros médicos y de seguridad, es importante tener en cuenta que los atentados terroristas, los incendios y las epidemias están a la orden del día, con lo cual hay que prevenirse para que no causen estragos.

Podemos consultar en todo momento gráficas y datos que nos ayudarán a mejorar nuestra performance, y además cabe la posibilidad de seleccionar a cualquiera de los habitantes (y ponerles nombre) para hacer un seguimiento personalizado y

estudiar sus preferencias y necesidades (también podemos escuchar lo que dicen y opinan). Como verán, las combinaciones y posibilidades a la hora de edificar nuestro imperio son vastísimas pero... ¿qué hay de nuevo, viejo?

¡A cambiar el empapelado que se acaba el mundo!

Para que Saito tuviese chances de vender su nueva creación, no tuvo más remedio que agregarle algunos cambios y mejoras con respecto al ST, a saber: en YT tenemos 3 escenarios (¡es realmente estúpido que no incluya un editor!) para elegir: Waikiki (donde deberemos explotar al máximo las atracciones turísticas de la zona desarrollando un hotel repleto de locales donde comprar chucherías), las cataratas de Kegon (escenario similar al anterior, con la salvedad de que edificaremos en la montaña y de que la temporada baja del hotel puede borrar de un soplido nuestras ambiciones capitalistas) y por último, Tokio (donde el truco es dedicarse a construir torres repletas de oficinas y locales de comida chatarra, porque como todos ya sabemos, a estas personas les encanta laburar).

Otro cambio interesante es que ahora controlaremos que tipo de locales se construirán en nuestras edificaciones, con lo cual no tendremos que soportar que cualquier grasa, por el mero hecho de habernos alquilado/comprado un espacio, ponga un puesto de churros en nuestras lujosas moles de cristal. Además tenemos acceso a la mercadería que venden (una excelente oportunidad para eliminar de la faz de la tierra los discos de los Backstreet Boys y resucitar a Village People).

Una mejora a tener en cuenta es que por fin resulta fácil controlar los ascensores y setear en que piso se detendrán (punto clave a la hora de ordenar el tránsito en los edificios).

Una de cal y otra de ¿cal?

Pasaron casi tres años desde el lanzamiento del ST y no es ninguna novedad que la tecnología creció a pasos agigantados. El problema es que al parecer nuestro amiguito Saito se encerró a fichinear y no se enteró; y tampoco se preocupó demasiado por el aspecto final del YT, que tiene un look MUY (pero cuando digo MUY es MUY) similar al de su primera parte.



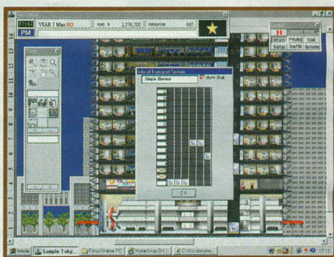
Colocar publicidad en la fachada nos reporta unos buenos dinerillos...

Para colmo, el sonido tiene menos gracia que pisar caca descalzo (GRAVE error en un juego de este tipo, y cuando digo GRAVE es GRAVE, porque crear una atmósfera convincente en un estratégico es en gran parte responsabilidad del sonido).

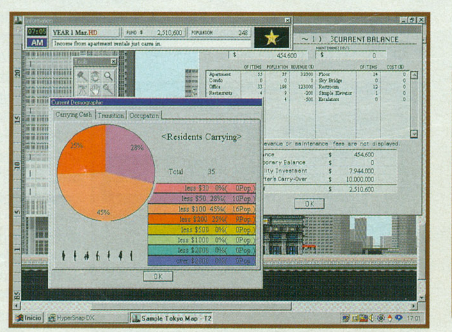
¡Y adivinen qué!: nuevamente los movimientos y animaciones de los "inquilinos" y de los locales vuelven a ser otro punto flojo (DEMASIADO pequeños, DEMASIADO pixelados y a olvidarse de lujos 3D y sofisticaciones por el estilo); una verdadera lástima si tenemos en cuenta que como juego estratégico es sencillamente brillante (el ST ya lo era, con lo cual no hay nada que aplaudir) y que dominar el programa requiere de buenas dosis de materia gris.

El YT tenía como merecido destino convertirse en una pequeña maravilla del diseño y la jugabilidad, en un clásico instantáneo, sin embargo los muchachos de OpeN-Book 9003 se durmieron en los laureles (los tendrían que haber usado para cocinar un puchero y no para dormirse sobre ellos) y optaron por el camino más corto, ese fácil y sin espinas, ese que te lleva directo al infierno...

Para liquidar el tema, mi recomendación final es que si NUNCA jugaste a ninguno de los dos (y te gusta planificar y construir), salgas ya mismo a buscarlo (o mejor aún, visites el site de Maxis y te bajes la demo del ST, que es prácticamente lo mismo y sirve para darle una "probadita"). Por otra parte, si ya conocés la primera parte y no te quemó la cabeza (pero te gusta planificar y construir) lo tuyo es el SimCity 3000 (ver XTREME PC Nro. 17) o el RollerCoaster Tycoon (ver XTREME PC Nro. 19).



Ah!, SegaPC está preparando un pack de expansión que nos permitirá construir nuestra torre ¡dentro de la Estatua de la Libertad! He dicho.



XTREME PC EL PROMEDIO

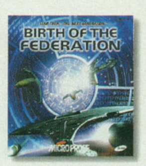
QUE TIENE: Un nuevo SimTower luego de casi 3 años de escombros.
LO QUE SI: La curva de aprendizaje. La IA (inteligencia artificial). La claridad de los datos y estadísticas.
LO QUE NO: EXTREMADAMENTE parecido al original (por eso ligaron un 60%, porque sinó). Los gráficos pasados de moda. El sonido repetitivo. ¿Los tutoriales Saito? Señores programadores, les recordamos una vez más que los amantes de los juegos de estrategia también sabemos apreciar una linda presentación, gracias.

60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: MicroProse, Inc.
INTERNET: www.microprose.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 160 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 2x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 5 jugadores. Serial y Módem hasta 2 jugadores.

STAR TREK: The New Generation
Birth of the Federation



Expandiendo las fronteras del universo

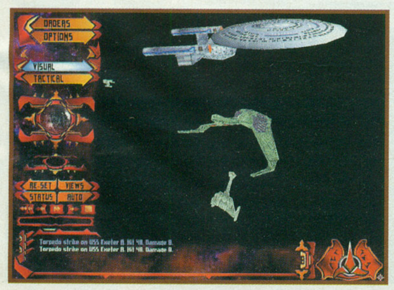
Por Durgan A. Nallar

Con alguna excepción, los juegos inspirados en la visión ecológica del cosmos propuesta por Star Trek siempre flotaron entre lo malo y lo mediocre. Esta vez, el grupo de desarrollo de la gigante MicroProse ha conseguido un producto digno, en el cual el descubrimiento de nuevas tecnologías y la expansión del universo permite experimentar con todos los elementos que han servido para el disfrute de millones de trekkers.

Siguiendo la línea trazada por títulos similares de la misma compañía como Master of Orion II y Civilization II, Birth of the Federation es un simulador estratégico por turnos. Los jugadores comienzan eligiendo cualquiera de las cinco razas disponibles, cada una con su propio estilo y tecnología: Federación, Romulanos, Klingonios, Ferengi y Cardassianos. Es posible aprovechar las ventajas de cada raza para construir el imperio que eventualmente se expandirá a través del universo. Por ejemplo, siendo Klingonio desarrollaremos un régimen totalitario, dejando de lado los refinamientos de la diplomacia; como Ferengi estableceremos la dominación a través del control de las rutas comerciales; como Romulanos podremos construir una flota de astronaves invisibles y atacar por sorpresa a los demás imperios. Cada raza implica desarrollar una técnica de juego diferente, lo que sin duda aumenta la longevidad de este producto.



Cada raza está muy bien representada en sus características y filosofía de expansión, aunque la Federación parece un poco más belicosa de lo que es en las series de TV. Además de las cinco razas jugables, a medida que exploremos el espacio tomaremos contacto con más de treinta razas diferentes, las cuales afectan el desarrollo del juego y resultan indispensables para añadir variedad a la estrategia. Todas las razas menores son conocidas por los seguidores de la saga, como los Borg, que tarde o temprano aparecen con sus extrañas naves cúbicas y su acostumbrado mal humor.



Una vez que los parámetros de la partida han sido dispuestos, tales como el tamaño del universo, nivel de dificultad y número de turnos, veremos la consola central del juego, desde donde podremos administrar nuestra flota estelar, establecer nuevas rutas comerciales entre los mundos y todas las tareas relacionadas con la producción, investigación de tecnología, seguridad y diplomacia. Cada raza presenta un menú distintivo y absolutamente trekker: si elegimos jugar como Klingonios la interfaz se tornará mayormente escarlata, o si preferimos a la Federación veremos los clásicos botones multicolores. Haciendo un clic derecho accederemos a un completísimo menú flotante que nos permitirá dirigir el desarrollo de nuestro imperio estelar a través de los comandos cruciales.

Las nuevas razas deben ser absorbidas mediante el uso de la diplomacia, tras lo cual obtendremos acceso a nuevas tecnologías y rutas comerciales. Si en cambio debemos combatir, el juego ingresará en una secuencia donde veremos a nuestras flotas representadas en tres dimensiones: también por turnos deberemos decidir formaciones de ataque y dar órdenes, un sistema superior a los ya casi tradicionales combates automáticos del género. Lamentablemente los gráficos se vuelven tediosos muy rápidamente.

Hasta cinco participantes pueden lanzarse a la conquista del universo vía LAN, serial, módem e Internet. En síntesis, Birth of the Federation es un muy buen juego, variado y con posibilidades que parecen infinitas, aunque quienes más llegarán a disfrutarlo son los fanáticos. De todas maneras, para los no iniciados, el juego se completa con una pequeña pero informativa enciclopedia de Star Trek.

XTREME PC EL PROMEDIO

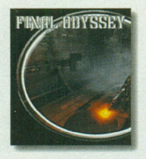
QUE TIENE: El buen juego de estrategia que los trekkers esperaban.
LO QUE SI: Complejo y con un abanico de posibilidades para cada raza.
LO QUE NO: Sólo gustará a los fanáticos de Star Trek.

78%

PROMEDIO **3%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Joymax / Kama Entertainment
INTERNET: kama.co.kr
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 72 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem (2 jugadores) LAN e Internet (hasta 4 jugadores).



Final Odyssey

Humanoides mutantes con diarrea

Por Durgan A. Nallar

Final Odyssey es un juego de estrategia en tiempo real que se ejecuta bajo Windows 95. Consiste en imágenes realísticas renderizadas en 3D, impresionantes sonidos y sorprendentes gráficos con hermosos efectos tales como niebla-de-guerra semi-transparente (alpha blending). Incluye opciones multijugador por módem, así como soporte completo para red (protocolo IPX e Internet) que posibilita competir hasta 4 jugadores uno contra otro. Antes de cada misión, este juego le brinda a los jugadores la elección de un escenario a gusto.

Del manual de Final Odyssey. Y suena bárbaro, pero una mitad es mentira, la otra es falsa. XPC, en un contínuo esfuerzo por informar a sus lectores, se ha sacrificado durante casi cinco horas jugando a esta desgracia de la industria. Nada más que eso -es mejor ser sinceros- así que pedimos disculpas. En condiciones normales, el Jefe nos azota hasta sangrar si por alguna razón los revisores no alcanzamos el final de los juegos que nos toca en suerte cada mes. En esta oportunidad, y porque estamos ante un caso especialmente aberrante, el Jefe dio su perdón al constatar por sí mismo que es imposible jugar mucho tiempo a Final Odyssey sin vomitar. ¡Lo sentimos mucho, Boss!

Contemos la historia: la humanidad desarrolla unos humanoides llamados Amos (robots con bioimplantes neuronales) para que hagan el trabajo pesado. Descubren el planeta TV-203 cerca (?) del Sistema Solar y como hay bronca entre las naciones y se desata la guerra, modifican a los Amos para que vayan terraformando el planeta nuevo hasta que exista la tecnología necesaria para trasladar a las colonias humanas. Cuando los hombres llegan a TV-203, se encuentran con que los humanoides han mutado en seres agresivos que quieren liberarse de la tiranía humana. Así que los colonos se vuelven con la cola entre las patas y mandan una nueva raza de humanoides llamados Targon a boxear con los Amos. Chan-chán, listo. Esa es la historia. En el medio hay unos Aliens, los nativos del planeta, que pueden ser absorbidos por cualquiera de los bandos, el que los acorrale primero.



Joymax ha logrado producir conjuntivitis y hemorroides en el staff de XPC. ¡Bravo!

Ahora hablemos de los gráficos, el sonido y el engine. Los primeros son lamentables; el terreno es horrible, mal dibujado, como mirar todo el tiempo un inodoro sucio. Las unidades parecen arácnidos de goma, narigonas, patudas, tan mal diseñadas que duelen los ojos. El sonido es excelente si no nos olvidamos de arrancar la tarjeta y revolear los parlantes. Por fortuna, el engine tiene una característica positiva: es inestable, con lo que cada diez minutos o algo así nos envía de regreso al Escritorio, salvándonos eventualmente de una hemorragia cerebral. No permite salvar el juego siempre que uno quisiera, encima, obligándonos a recomenzar decenas de veces. En consecuencia, hermanos, no hemos podido constatar la profundidad estratégica ni la utilidad del árbol tecnológico.



Sin embargo, a pesar de que estábamos inclinados a otorgarle un hermoso huevo como puntaje, hemos de reconocer que de todo este montón de chatarra electrónica ha surgido una chispita de creatividad por parte de los desarrolladores de Joymax. Final Odyssey soporta simultáneamente dos mapas de combate, que uno puede unir gracias a teleyectores, llevando y trayendo unidades entre ellos. Esta característica introduce una variación interesante en la batalla, a medida que nacen distintos objetivos y uno puede decidir, por ejemplo, producir unidades en un mapa y teleyectarlos al otro, defender los portales y cumplir misiones dispares al mismo tiempo, toda una nueva dimensión mental que de haberse implementado mejor podrían haber disipado la náusea del Jefe.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otro pésimo clon de Starcraft, pero vomitivo.
LO QUE SI: Existen dos campos de batallas simultáneos.
LO QUE NO: Provoca dos dolores de cabeza simultáneos.

3%

PROMEDIO **75%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Image Space Incorporated / Electronic Arts / GTC Ribbon
INTERNET: www.sportscargt.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 40 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN hasta 8 jugadores.

Sports Car GT

El que mucho abarca poco aprieta (el acelerador)



Si están preocupados por esos dientes, ni les cuento del aliento...

Por Rodrigo Peláez

Electronic Arts se despacha en esta oportunidad con un arcade de autos que apenas si tiene chances de figurar en el espejo retrovisor de joyitas como el Need for Speed: High Stakes (oops!, también de EA) o de glorias como el TOCA2.

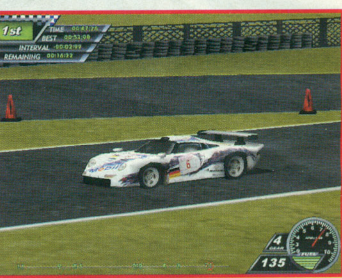
En primer lugar, hablemos del "Síndrome Consola". El "Síndrome Consola" es esa maldita costumbre que las compañías de soft vienen arrastrando desde hace bastante tiempo y que consiste en adaptar fichines de/para consolas con todos los "malos hábitos" clásicos de estos aparatos (aparatos no muy estimados por los poseedores de PC en general, puesto que nuestras gloriosas máquinas de destrucción masiva y nuclear cuestan como cuatro veces más y nos permiten, además de tonterías como el trabajo o Internet, masacrar marcianos de todo tipo, color y nivel socioeconómico).

¿Qué cuáles son esos "malos hábitos"?, bueno, por ejemplo el archiconocido (y en mi caso odiado) "terminá esta pista en determinada posición, con determinado auto y en determinado tiempo y te voy a habilitar nuevos cochecitos para que corras en nuevos circuititos". El "Síndrome" no tiene nada de malo cuando viene acompañado de un juego rebosante de adrenalítica y orgiástica alegría (como los que ya nombré al comenzar la nota) puesto que el sacrificio bien vale la pena. En el caso del Sports Car GT (SCGT) la cosa cambia, porque al pobrecito le tocó enfrentarse a colosos del duro y ardiente metal recientemente lanzados que ya vienen pisoteando alegremente fichines desprevenidos a diestra y siniestra.

Pero bueno, es hora de hablar del juego que hoy nos toca; así que abróchense los cinturones y no esperen que el airbag les salve la vida: SCGT nos ofrece la posibilidad de pilotear titánicas criaturas de aleación fotónica pertenecientes a escuderías de la talla de BMW, McLaren, Porsche, Panoz, Vector, Mosler, Callaway, Lister y la infaltable Ford en circuitos de USA y Europa de la categoría de Donnington, Hockenheim, Laguna Seca, Mo Sport, Road Atlanta o Lime Park (más tres circuitos ficticios que se las traen).

Si bien las pistas no son un calco exacto de la realidad, es como si lo fueran porque o uno es un experto en la materia, o no tiene el tiempo suficiente como para distraerse a mirar los detalles (cosa que podría acarrear horas extras al equipo de paramédicos y de limpieza del circuito que deberán tomarse la molestia de recoger nuestros graciosos pedacitos y enviarlos por correo a nuestras queridas familias).

Hay que ser justos y reconocer que los modelos 3D (más si seteamos los gráficos a full, para lo cual necesitaremos mucho









Más les vale a estos dos tener un buen seguro...

¡METAAAL!) son excelentes (aunque no cuentan con vidrios trasparentes como el TOCA2 o el Need) y responden de forma muy realista a las fuerzas inerciales (y si no me creen miren los replays).

Otros detalles dignos de mencionarse son el humo de las patinadas, la calidad del espejo retrovisor, las huellas que dejan los neumáticos y la exquisita IA (inteligencia artificial) que provoca que nuestros rivales se comporten como verdaderos pilotos y cometan errores de conducción cuando intentan superarlos, o cuando se ven amenazados por algún bólido satánico y desquiciado.

Cabe destacar que cada vehículo tiene varias opciones de seteo (muchísimas y muy complejas para mi gusto, como los frenos, la suspensión, el peso, la presión de las ruedas, los spoilers, en fin... todos ellos ítems a tener MUY en cuenta si queremos terminar de manera honrosa el modo Career) y que la lista de los chiches a pilotear es más que prometedora: Porsche GTI, Mercedes CLK GTR, McLaren F1 GTR, BMW M3, Lister Storm, Saleen Mustang, Panoz GTR, Vector M-12 y los nombres siguen... (EA prometió tener más autos disponibles de un momento a otro en su site).

Las modalidades de juego son las clásicas que encontraremos en este tipo de arcades: Quick Race (arrancamos con sólo dos autos habilitados y cuatro pistas) y nos pone en segundos al volante de la criatura elegida; Career Mode (algo así como el querido campeonato, con la salvedad de que podremos ganar unos morlacos para luego dilapidarlos en mejorar a nuestro amigo metaloide; modalidad que también incluye el nuevo Need for Speed) y finalmente la Carrera Multiplayer (el SCGT soporta TCP/IP e IPX).



Y pensar que David Banner se puso verde por cambiar una rueda...

La impresionante cantidad de seteos disponibles es el elemento que distingue al SCGT del resto de los arcades. Y deberemos dominarlos (al menos, cuando ya estemos avanzados en el Career Mode) si queremos proclamarnos como los campeones indiscutidos de la categoría.

Es bueno saber que durante las competencias contamos con boxes donde podremos recambiar las ruedas, reparar daños, ajustar alerones e inclusive, ¡dejar que la computadora termine la carrera por nosotros! (hmmm... cuando no nos va del todo bien, la tentación es grande y la carne es débil).

Otro detallecito interesante es que podremos alterar la duración de las carreras y optar por 10 ó 20 minutos, o participar en una maratón de ¡2 horas y media! donde la clave del triunfo está en (adivinen) nuestra habilidad a la hora de ajustar la mecánica de nuestro tutú.

Ah!, dos palos importantes a tener en cuenta: el modelo de daños en los autos y motores NO EXISTE (no importa la torta que nos peguemos, es como si fuéramos el Capitán Escarlata) y la música tecnosa que acompaña las carreras apesta (pero puede apagarse).

El pulpo EA (EAA-PE-PÉ)

Y aquí comienzan mis dudas: ¿cómo es posible que una compañía con la experiencia de Electronic Arts haya lanzado al SCGT a competir en estas condiciones contra clásicos instantáneos como el TOCA2 de Codemasters (ver XTREME PC Nro. 20) o el exquisito Need for Speed (¡del propio Electronic Arts!)?

Lo triste de esta historia es que el SCGT es un muy buen juego que salió desabrigado como para soportar las inclemencias del invierno nuclear que ya están provocando sus rivales. Todo una paradoja de fines de milenio que podría explicarse como una astuta maniobra de pinzas que está llevando a cabo EA en sus ansias de copar todos los estilos y todos los mercados.

Pero no importa, para hacerla corta, mi recomendación final es que si son adeptos al género de los arcades de autos (y si lo son ya tendrán en sus manos al TOCA2 y al Need for Speed: High Stakes) y necesitan nuevas dosis de alegría y "picor", el SCGT es la opción inmediata. Buenos gráficos, buen sonido, hermosos autos y un pack con la sigla EA grabada con el cariño de siempre. He dicho.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de carreras más que apto para los fans del género.
LO QUE SI: La interface. La IA (inteligencia artificial). Los modelos 3D. Los bólidos no recomendables para pecaríes. Los tiempos de carga. La sensación de velocidad (si se comen una hamburguesa y prueban la vista al ras del asfalto, ¡después pueden comérsela de nuevo!).
LO QUE NO: El modelo de daños inexistente (tanto como para las carrocerías como para los motores). ¿Quién fue el gracioso que pintó de negro los vidrios? Los fondos descuidados (¡hey!, que todos los arcades de autos tengan escenarios patéticos no habilita a los más nuevitos a repetir la experiencia...).

75%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rage
INTERNET: www.rage.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, aceleradora 3D, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma máquina.



Expendable

Aquel viejo sentimiento

Por Sebastián Di Nardo

Supongamos que tomamos nuestra licuadora y ponemos un poquito del talento de una compañía como Rage, un motor gráfico y una calidad visual como la del Incoming y finalmente le agregamos el estilo y la furia de los viejos arcades como el Commando o el Ikari Warrior. Como resultado obtendremos un extraño licuado llamado Expendabe, cuyo sabor nos recuerda aquella lejana época.

¿Qué gusto tiene la sal?...

Una pregunta muy fácil de responder, para la cual todos tenemos respuesta. Lo mismo sucede con Expendable, un fichín que nos remonta a las antiguas costubres de dispararle a todo lo que se mueva, sin reparar en los daños y las consecuencias, pero con nuevos aderezos.

Una breve introducción en video nos muestra a un simpático ser de aspecto humanoide que gestado artificialmente, es despertado por gigantescas máquinas de metal con un solo objetivo: luchar hasta el final sin importar las consecuencias.

Nuestro pequeño héroe sale de un cascarón artificial y antes de tomar conciencia de lo sucedido es vestido y equipado para la guerra, mientras una banda metálica lo transporta sin dejarlo admirarse al espejo, para depositarlo junto a otro soldado en una nave que despega rumbo al frente de batalla sin dejarlo articular una sola palabra. Es el año 2463 y nuestra misión es la de acabar con la malévola presencia de una raza alienígena, desafortunadamente estaremos solos contra el enemigo y tendremos que arreglárnoslas para atravesar los 17 niveles contando con la ayuda de poderosas armas capaces de convertir en pulpa al más atrevido de nuestros enemigos.

A pesar de tratarse solo de un arcade con un tímido contenido argumental, Expendable se las arregla para mantenernos ocupados durante nuestras horas de ocio. ¿Cuál es la fórmula que logra cautivar nuestro tiempo? Sencillamente aquella sensación de "yo-solo-contra-el-resto-del-universo". Aquella antigua sensación, que solamente eran capaces de brindarnos los ar-cades como el Commando o el Ikari Warrior, pero aprovechando al máximo la tecnología y el hardware disponible hoy en día.



Bienvenido al país de la alegría visual.

¡Quítate el disfraz fantoche!

Controlamos a nuestro temerario soldadito desde una perspectiva en tercera persona, capturado por una cámara que lo sigue a través de extensos escenarios abiertos o bajo techo, decorados con texturas exquisitamente realizadas, e iluminadas aprovechando al máximo las capacidades de nuestra computadora.

A lo largo de nuestra titánica empresa, encontraremos 16 armas distintas gracias a las cuales podremos mantenernos en pie, cada una de ellas con maravillosos efectos visuales y su propio sonido.

Pero no todo es perfecto en el país de Alicia. Toda luna tiene una cara oscura y Expendabe no queda excento a esta regla. Todo este enorme desparramo visual queda de alguna manera opacado al llegar al 4° o 5° nivel, cuando nos damos cuenta de que la metodología del juego no cambia. Correr, correr, tiros, tiros, correr, tiros, vuela extraterrestre en pedacitos, explosión. Esa constante de "rompo-todo-y-me-importa-un-pito" termina aburriendo, nos hace caer en la cuenta de que quizás estuvimos perdiendo nuestro preciado tiempo, quemando cartuchos virtuales en torpes y pequeños alienígenas de escasa inteligencia.

En cuanto al modo multiplayer, existe la opción de configurar los controles de un segundo jugador, pero no existe ningún menú para configurar la partida y ni soñar con soporte para internet.

¿Y entonces?

Expendable es un arcade más. Lindos gráficos, buen sonido y con confusas posibilidades multiplayer (de todas maneras seamos realistas, Expendable es muy básico, en comparación con preciosuras como Half-Life o Quake). Aunque altamente recomendable para los niños que gustan destruir todo, ya que explosiones es lo que sobra. Pero si tu mira apunta un poco más arriba y te importa el argumento de un fichín yo que vos sigo de largo. Como sobre gustos no hay nada escrito, ustedes tomen la desición final.

¿Volvería yo a jugar Expendable? Nah.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade en tercera persona.
LO QUE SI: Buenos gráficos y buenos efectos sonoros.
LO QUE NO: Creciente tendencia a la monotonía.

68%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: DMA / Gremlin Interactive
INTERNET: www.gremlin.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, 37 MB libres en el rígido CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem, serial, máximo 8 jugadores por LAN TCP/IP, Internet TCP/IP e IPX.



Wild Metal Country

¡XPC encontró vida salvaje en otro planeta!

Por Durgan A. Nallar

Esta vez los creadores de Grand Theft Auto se subieron a unos delirantes tanques de guerra para crear un excelente entretenimiento. WMC produce adicción instantánea gracias a su sistema de combate, física realista, gráficos coloridos y efectos de sonido. ¡No hay mucha aventura aquí, es todo puro rock n' roll!

La raza humana tuvo que abandonar los tres planetas del sistema Tehric cuando la tecnología militar desarrolló una conciencia agresiva. Los autómatas quedaron librados a su suerte y progresaron hacia una forma de vida nativa similar a la de los animales, adaptándose al medio ambiente salvaje, incluso tomando la forma más apropiada para sobrevivir. Siglos más tarde los hombres regresan, esta vez asegurándose que las máquinas sólo puedan ser operadas por humanos. Nuestra tarea será apoderarnos de los núcleos de energía que alimentan a la población autómata.

La excusa es válida para salir de caza. WMC es un arcade que requiere una pizca de estrategia y dos de habilidad. Se puede elegir entre cinco tipos diferentes de máquinas de guerra. Cada una tiene distinta velocidad, centro de gravedad, masa y durabilidad. Esta característica adquiere especial importancia porque el engine desarrollado por DMA cuenta con un muy buen sistema de tratamiento de la física. Los vehículos se mueven por un paisaje ondulado, montañas, valles y cañones, a veces con condiciones climáticas dispares y suelos cubiertos de roca, hierba y hielo, provocando vuelcos, golpes y resbalones. Se puede trepar una colina o la ladera de una montaña, por ejemplo, pero lentamente (después de todo cada tanque pesa 40 toneladas), y si alcanzamos la cima podemos caer dando tumbos por la ladera, a menos que nos salve el freno de mano. También puede ser que el tanque elegido no logre trepar, con lo retrocederá a pesar de tener los dedos clavados en las teclas de aceleración. Las mismas reglas se aplican para cada objeto presente en el juego: los barriles rodarán cuesta abajo, las rocas se moverán a nuestro paso, escombros y fragmentos de explosiones saltarán realísticamente. Las misiones nocturnas son impresionantes.



Hemos de explorar el terreno en busca de ocho núcleos energéticos de distinto color y transportarlos hacia cualquiera de los varios almacenes que flotan por ahí. Encontrarlos en el paisaje tridimensional es posible gracias a una guía que podemos superponer en pantalla y nos va señalando con íconos la dirección y distancia relativa de los múltiples objetos presentes. Cada núcleo siempre tiene un enemigo cerca, a veces más a medida que cambiamos de nivel. No es obligatorio destruirlos, pero ahí se concentra la diversión. Controlamos cada oruga de nuestro tanque en forma independiente, lo que en principio parece complicado en exceso; sin embargo, una vez que se aprende a maniobrar, estaremos en condiciones de ejecutar movimientos imposibles de otra manera, por ejemplo avanzando con una oruga y retrocediendo con la otra para girar sobre nuestro eje. Cada máquina tiene una torreta que podemos apuntar en forma independiente de la dirección en la que nos estamos moviendo. Al mover la torreta la cámara se mueve también, y lo mejor de todo es que hemos de mantener pulsada la barra para elegir el ángulo de disparo; cuando la soltamos el tanque dispara y la torreta vuelve a su posición. Imagínense las batallas que se arman con un sistema de fuego como el descripto. Los tanques disponen de 11 armas entre proyectiles y minas, que debemos recoger de los escombros de nuestros enemigos o de las cajas que dejan caer los helicópteros de soporte, a los que también podemos llamar para cargar la energía de nuestra máquina o moverla si se queda atascada.



Los gráficos de WMC se ven muy bien por software, pero también cuenta con soporte para Glide, Direct3D y Riva TNT, y por el lado del audio posicional integra EAX, A3D y Dolby Surround. Le gustan los joysticks con Force Feedback y no sabe nada de ratones. En multiplayer acepta cuatro modos de juego y la posibilidad de usar un turbo para acelerar y embestir al enemigo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Es una cacería de tanques salvajes.
LO QUE SI: Física realista, sistemas de control y combate.
LO QUE NO: Los controles exasperan si uno es impaciente. El mapa desorienta.

84%


¿PUEDES SOBREVIVIR AL HORROR?
SI EL SUSPENSO NO TE MATA, ALGUNA OTRA COSA LO HARA.
RESIDENT EVIL 2
ADQUIERALO EN FLORIDA 1 COMPUTACION • MUSIMUNDO Y COMPUMUNDO EN TODAS SUS SUCURSALES
CAPCOM
Virgin INTERactive
IMPORTA Y DISTRIBUYE:
GTC RIBBON - TEL.:4383-5900
GTC RIBBON

PROMEDIO **60%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Real Sports / ASC Games
INTERNET: www.jeffgordonracing.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

DEMO EN EL CD!

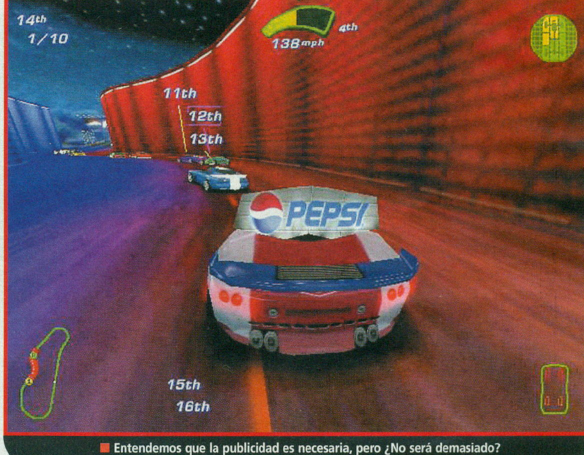


Jeff Gordon XS Racing

Tanto vértigo como mi scalectrix con forma de 8

■ Por Sebastián Di Nardo

Real Sports, una compañía de la que poco conocemos, se une a los esfuerzos de ASC games para dar forma al Jeff Gordon XS Racing. ¿Cuál es la fórmula? Autos veloces, vértigo, velocidad y la garantía Jeff Gordon el actual campeón de fórmula NASCAR. Generalmente los intentos de ganar fama con un juego a costa de un nombre famoso apestan, pero analizemos este caso en particular.



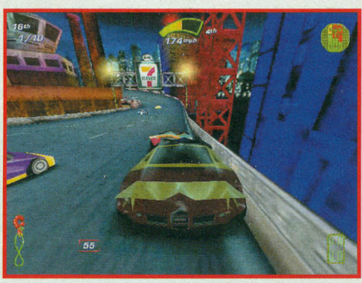
■ Entendemos que la publicidad es necesaria, pero ¿No será demasiado?

Súbitamente la realidad golpeó a nuestra puerta

El nombre a veces nos sugiere lo que vamos a ver y nos previene de un contenido poco saludable a nuestro refinado paladar. Generalmente existen ciertas reglas como: "la segunda parte de una película no es tan buena como la primera", "o el nombre de un famoso en un juego significa que el mismo apesta". Cuando Jeff Gordon XS Racing cayó en mis manos, me hice la misma pregunta. ¿Escaparía el nombre de este fichín a tan poderosa regla?

Después del clásico período de instalación, la primer desilusión nos dijo: ¡ey! ¡Aquí estoy! No importa que poderosa placa aceleradora tengas, la máxima resolución de pantalla es 640 X 480. Esto me hizo exclamar mi primer ¡oh dios!, las horas de este juego en mi disco rígido estaban contadas.

Después de una interesante presentación llegaba la hora de la verdad y el menú inicial no era demasiado prometedor. Sólo tenemos 3 opciones de juego: Práctica, XS Arcade, Torneo. En la primera podemos probar nuestras habilidades en cualquiera de los circuitos, y en la segunda hacer carreras individuales. Así que sin perder mucho más de nuestro preciado tiempo nos internamos en el escabroso terreno de los Torneos.



Antes de cada carrera un video de introducción nos muestra a nuestro héroe de la Nascar Jeff Gordon (más de uno antes de enterarse en esta nota quién era, se habrá preguntado quién diablos es ese pelele) explicándonos cuáles son las claves para triunfar en el circuito que estamos a punto de correr.

Elegimos nuestro bólido y su auspiciante, y ya estamos dentro. Tenemos 4 cámaras distintas que podemos seleccionar con las teclas de F1 a F4 para utilizar el ángulo más conveniente y seis teclas para comandar el auto, dos para los cambios y cuatro para conducirlo a lo largo de 10 intensas pistas.

Gráficamente el juego ofrece las mismas cosas que cualquier arcade del mercado en este momento, lindos gráficos, buenos efectos luminosos y un aceptable efecto de humo al frenar. Pero donde JGXSR falla es en la jugabilidad. Ahí mis amigos es donde un fichín demuestra todas sus aptitudes y desafortunadamente no es este el caso.

Por empezar los diseños de las pistas son bastante similares, si bien algunas tienen más curvas que otras o tirabuzones, básicamente son similares y los paisajes son de un corte futurista, con una gran carga de iluminación. Pocas veces uno recuerda algún detalle específico de éstos, y resultan bastante monótonas. Todos ellos están terriblemente recargados por los logotipos de los auspiciantes (PEPSI, 7ELEVEN Y DORITOS) ,que no sólo se conformaron con poner un diseño para cada auto sino que también tienen una pista exclusiva. Parece que los



■ En este juego cada sponsor tiene su propio circuito.

muchachos quisieron asegurarse de que el dinero invertido se notara.

En segundo lugar, una buena sensación de velocidad es empañada por una torpe respuesta de nuestros monstruos metálicos a nuestro audaz pilotaje. Resulta prácticamente imposible dar una vuelta sin golpear las protecciones de la pista y curiosamente los daños recibidos se reparan por arte de magia al andar.

Y para terminar no tiene un soporte para internet ni multiplayer, privándonos del mayor placer con el que cuenta cualquier arcade de carreras, la posibilidad de hacer que nuestros amigos muerdan el polvo.

Vamos a nuestra fiesta de disfraces

En todos los juegos vemos detalles que podrían haber sido mejor explotados y otros que realmente estan ahí y no sabemos por qué. En JGXSR también tenemos de eso.

El sonido podría haber estado mejor, los efectos son bastante pocos y no abundan en calidad, resultando monótonos y la música brilla por su ausencia. ¡Qué pasa muchachos!, ¿ya nos olvidamos de los pequeños detalles que hacen a un buen juego?

Los gráficos a pesar del desparramo visual, no lucen lo suficiente porque todos los escenarios tienen el mismo aspecto. ¿Era mucho pedir un poco más de detalle y dedicación a la hora de diseñar escenarios? Perdón, mucho Need for Speed.

Gozamos con la prescencia, por otra parte, de la escuelita de manejo Jeff Gordon, con la cual podemos "en teoría" aprender todas las artes del manejo, cuando ya todos sabemos que es la práctica la que hace al buen piloto. ¿De qué corno nos sirve ver a nuestro simpático amigo, por más famoso que sea, tratar de explicarnos cómo agarrar mejor una curva en inglés? En mi opinión es más fácil practicar.

Me quedo con mi Scalectrix

Para aquellos que gusten de las altas velocidades y no les preocupa otra cosa, pasen y vean. Si te gustan los autos y las buenas carreras una de dos: comprate el Need for Speed o quedate con tu Scalectrix, la vas a pasar mejor. X PC



QUE TIENE: Un arcade de autos.
LO QUE SI: Gráficos correctos y una buena sensación de velocidad.
LO QUE NO: Pistas monótonas y parecidas entre sí. Pocas opciones de resolución de pantalla. No tiene opción multiplayer.

60%

PROMEDIO **85%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rebellion / Fox Interactive / Microbyte
INTERNET: www.foxinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, aceleradora 3D CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem, Serial o TCP/IP.



Alien vs. Predator

Alegría garantizada de la mano de Fox. Sangre, poderosas armas y baba, mucha baba

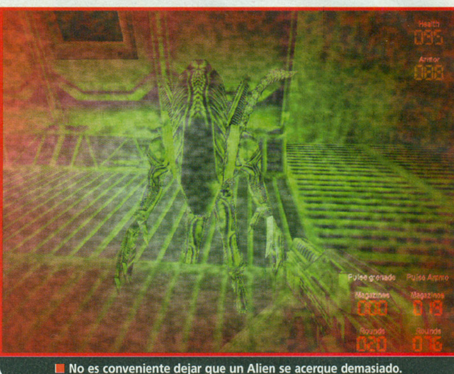
Por Sebastián Di Nardo

Hace cinco años atrás, una compañía inglesa llamada Rebellion revolucionó el mercado de consolas creando el primer juego en 64 bits, ¿su nombre? Alien Vs. Predator. Fox Interactive, vió un excelente potencial para de una vez por todas, lograr inmortalizar de manera decente el tan castigado nombre de Alien. Por supuesto, los increíbles avances de la tecnología en el campo de la PC permitieron que su nueva versión se vea mucho mejor que la original. Preparen los baberos, porque el resultado de esta ecuación es Baba al cuadrado.

3 artículos por la módica suma de...

Hace ya un año que tuvimos nuestro primer contacto con Alien vs. Predator (AVP) durante nuestra estadía en E3 98'. Desde entonces la fecha de salida del juego fue postergada unas cuantas veces por Fox, creo que acertadamente, porque veían un potencial que podía ser mejorado. El resultado fue una experiencia cautivante. Si bien las 3 demos que fueron lanzadas individualmente no nos sorprendieron, fue el producto final el que logró el impacto que ellos deseaban. AVP debería ser tratado como 3 juegos distintos a pesar de venir en solo una caja, cada unos de sus personajes tiene su historia.

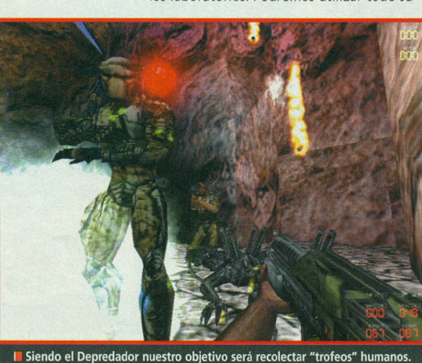
Podemos elegir entre ser un Depredador (aquel violento bicho que apaleó a Schwarzenegger), un Marine (¿valientes? solditos de la saga de Alien) y un Alien (no Ripley! no te asustes, sólo es un juego).



No es conveniente dejar que un Alien se acerque demasiado.

Si elegimos meternos en la piel del gigantesco reptil de 2 metros, nuestra misión será internarnos en un complejo militar y tomar tantos trofeos humanos como nos sea posible. Mientras lo hacemos un accidente liberará a las criaturas con las que estaban experimentando, ¿Adivinen de quienes se trata? Sí señor, Aliens y en cantidades increíbles. Atravesaremos un total de 6 niveles y dependiendo del nivel de dificultad hasta 5 niveles de bonus.

Si decidimos ponernos el casco de Marine y tomar su rifle de pulsos, nos encontramos en una base militar en medio de una emergencia causada por la fuga de los aliens de los laboratorios. Podremos utilizar todo su arsenal para escapar de los poderosos xenomorfos, y por momentos vamos a saber lo que sentía Ripley al ser perseguida por estas agresivas bestias babosas.



Siendo el Depredador nuestro objetivo será recolectar "trofeos" humanos.

Por último podemos elegir ser el Alien. Aquella asquerosa criatura a la que todos odian, esa inefable máquina de matar con la que no quisiéramos encontrarnos. Imagínense lo que se siente ser el malo. Hermoso, sencillamente hermoso, corretear a los humanos y matarlos de un zarpazo antes de que se den cuenta de que sucede. ¿Poder correr por las paredes o los techos y a pesar de no tener armas ser la criatura más poderosa? Irresistible. Al comenzar formamos parte de un experimento en una nave militar, mientras los humanos piensan que solo somos una bestia agresiva intentaremos escapar y valiéndonos de nuestras propias manos arrancaremos cabecitas de un golpe.

Realmente Fox logró integrar en solo 1 juego 2 personajes totalemente distintos y de dos películas que no tienen absolutamente nada que ver. Con pequeños artilugios argumentales llegamos a creer semejante encuentro de razas, ¡Un poroto para Fox!

¿Qué vas a ser cuando seas grande?

Sin duda Fox ha realizado un excelente trabajo con AVP. El haber utilizado 3 personajes tan distintos le da a este juego un atractivo especial y es imposible decir algo sin hablar antes de ellos.

• **El Marine:** es quizás el más fácil de utilizar de todos, por ser el más parecido a todos los arcades que circulan hoy en día. Cualquier fanático del Doom, Quake o Quake 2 se va a sentir como en casa al ponerse el casco de Marine y repartir balas entre los bichos intrusos.

La forma de combatir es la más simple y tenemos a nuestro alcance todo el arsenal del que disponen estos chicos en las películas. Desde la pequeña ametralladora portátil con lanzagranadas, hasta la temible smart gun, una ametralladora de alto poder con una mira que sigue al enemigo para facilitarnos el trabajo. También contamos con el tan conocido lanzallamas, con el que podemos "limpiar" los pasillos que pensamos transitar. Es muy cool utilizar éste último sobre los aliens para verlos correr envueltos en llamas hasta caer muertos, pero a pesar del atractivo no siempre suele ser una buena idea ya que las asquerosas criaturas suelen saltar furiosamente envueltas en llamas sobre nosotros intentando que las acompañenos en su cálido fin.

Para ayudarnos en nuestra aventura contamos con un detector de movimiento, aquel que habremos visto tantas veces en la versión de Cameron (Aliens). Suele ser un instrumento muy útil para anticipar los movimientos del enemigo, siempre que no venga desde arriba. Finalmente, para ayudarnos a transitar los interminabes pasillos a oscuras, contamos con bengalas y un intensificador de imagen (image intensifier) una precaria vista infrarroja, que en medio de una lluvia estática nos dejará ver un poco más en la oscuridad.

• **Depredador:** un cazador por naturaleza, y esa es exactamente la forma de jugar con este personaje. Ya que sus armas son muy efectivas pero no disparan en cantidad como las de los marines, tenemos que tomar ventaja de sus habilidades ocultándonos y esperando el mejor momento para atacar.

Este alienígena cuenta con una buena gama de artilugios para resultar victoriosos en cada cacería. Su casco tiene 3 visiones distintas que nos ayudarán a detectar con facilidad a nuestros enemigos y cada una de estas esta conectada con el arma más potente de nuestro arsenal. Nuestro cañón de hombro dispara proyectiles de alto poder capaces de partir a un hombre en dos (de hecho más de una vez disfruté de ese placer, destrozando soldaditos y viendo como sus restos todavía se movían al acercarme) y pueden ser dirigidos si nuestro casco esta ajustado en la visión correspondiente. Por ejemplo, la visión azul registra los cambios de temperatura en el ambiente y si un soldado aparece inmediatamente veremos su figura en colores cálidos (amarillos y rojos) y una mira ajustará nuestro cañón automáticamente. Ese disparo no fallará.

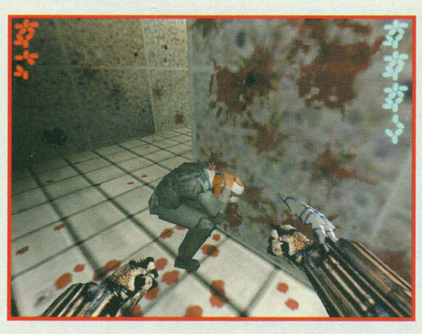


A veces es mejor correr y disparar a la distancia, si nos dejan.

Además del cañon tenemos una garra con 2 cuchillas para rebanar a nuestra presa a corta distancia, una Speargun (especie de rifle que dispara poderosos dardos) y un disco que también se ajusta con el casco y puede partir en 2 a más de un enemigo.Lo más interesante es que disponemos de un dispositivo que nos hará casi invisibles frente a nuestras presas con lo que podemos intentar acercarnos más, desafortunadamente la mayoría de los dispositivos y armas consumen una energía que puede ser vital para salvarnos la vida mediante el MediComp, asi que siempre es mejor idea guardar distancia y hacer uso de nuestro zoom para tomar cuenta de los muchachitos desde la seguridad de nuestro rincón favorito.

• **Alien:** es la máquina de matar más original. Digo esto porque su contextura física es bastante frágil y esta completamente desarmado, pero es muy ágil y veloz. Para quien logra acostumbrarse a la particular visión angulada a la "ojo de pez" y no marearse por la velocidad, el xenomorfo puede ser la mejor opción. Gracias a su terrible velocidad y su facultad de correr por paredes o techos al mejor estilo hombre araña, se puede desorientar a nuestro enemigo corriendo rápidamente por paredes o techos para saltar sobre ellos sin que sepan que pasó.Pero como dije antes no tenemos armas y solo podemos valernos de nuestras garras o un violento coletazo. En algún caso tendremos la oportunidad de morderle la cabeza a alguno con nuestra mandíbula retráctil, es dificil pero es la única forma de alimentar a nuestro alien y recuperar energía.





puntos extra por cada alien que liquide.

Y aquí no termina la oferta

La inteligencia artificial está bastante bien realizada, los marines tiene distintas reacciones. Pueden hacernos frente o correr a los gritos como un niño perseguido por su madre con una chancleta en la mano. Los aliens por su parte atacan feroces y en numerosos grupos sin importar las consecuencias. Los gráficos son excelentes, si bien no son una obra de arte siempre se las arreglan para dejarnos con un wooowww! en la boca, haciendo uso de toda la tecnología de hardware disponible hoy en día. La mayoría de los escenarios son cerrados pasillos que contribuyen a la claustrofóbica sensación de las películas de Alien. Un excelente motivo para sacar a relucir una gran batería de efectos luminosos.

El sonido es maravilloso, reconoceremos todos los efectos extraídos a la perfección de la pantalla grande de Hollywood. La música es sencillamente maravillosa y no parece de un juego sino la banda de sonido de alguna película.Es asombroso el clima que puede crear mientras estamos en un pasillo a oscuras y nuestro detector de movimientos no deja de sonar.

Ganador queda en cancha...

El modo multiplayer es algo que no podía faltar en AVP, y probablemente sea su punto más fuerte. Podemos jugar vía modem, TCP/IP, serial o por Mplayer.com a partir del 22 de junio.

En cualquiera de estas tenemos 6 formas distintas de juego:

- **Cooperativo:** Todos los jugadores ingresan como Marines y Depredadores para repartir balazos contra aliens lanzados por la máquina.
- **Alien Tag:** Todos los jugadores serán Depredadores o Marines excepto el Host que es un Alien y será el único que puede hacer puntos al liquidar a sus contrincantes. Quien logre eliminarlo tomará su lugar y podrán hacer puntos. Quien logra el mayor puntaje gana.
- **Predator Tag:** Es exactamente igual que el Alien Tag a excepción de que el Host es un Depredador en lugar de un Alien.
- **Deathmatch:** el archiconocido todos contra todos.
- **Species Deathmatch:** se organizan como equipos según la especie a la que pertenecemos (Marines, Depredadores o Aliens). Serán descontados los puntos por matar a tus compañeros de Equipo.
- **Last Man Standing:** todos son Marines excepto el Host quien será un baboso Alien encargado de liquidar soldaditos. Cada Marine reencarna en un Alien al morir y el último que quede en pie será el ganador y hará

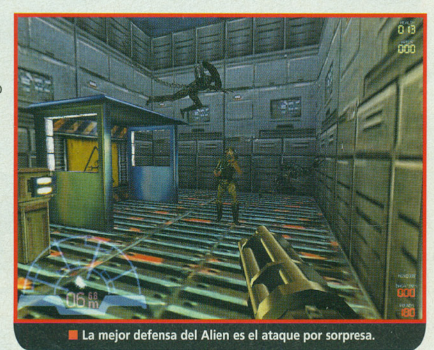
No todas las rosas son rojas

A pesar del excelente trabajo realizado por Fox y Rebellion es mi deber advertirles mis pequeños amigos de algunas cositas que pueden hacerlos propinar más de un insulto a criaturas imaginables que ni siquiera estan con ustedes.

En primer lugar los escenarios de cada misión son muy, pero muy largos y el nivel de dificultad es muy alto aunque estemos jugando en Training. Ustedes preguntarán cuál es el problema? No se puede grabar el juego entre nivel y nivel, y más de una vez tendremos que empezar todo de nuevo, asi que habrá que armarse de paciencia. Una lástima que no se hayan dado cuenta de que un juego con tanta dificultad NECESITA una opción para salvar. Por otra parte los niveles son generalmente cerrados pasillos en naves espaciales o bases, con lo que a veces resulta un poco repetitivo encontrarse en escenarios tan parecidos.

Casi siempre los juegos tienen algo que todos nos preguntamos que sentido tiene. Bueno, AVP no escapa a esa regla. Tenemos en el menu una extraña opción llamada Skirmish en la que confeccionamos un partido contra manadas de Aliens eligiendo ser Marine o Predator y el arma a utilizar. Intenta ser algo así como un Instant action (acción instantánea) el problema es que no importa con que máquina intentemos correrlo, es imposible lograr una cantidad de cuadros por segundo aceptable. En una PIII 450 con una Viper 770 es una máquina de sacar fotos, es una MOMIA. ¿Qué sentido tiene incluír una opción injugable? ¿No hubiera sido mejor incluír una opción de bots en su lugar?

De todas formas AVP es una excelente opción y puede ser realmente atrapante si tienen la paciencia y las agallas. De más está decirles que es lejos, la mejor explotación de una licencia de cine hasta el momento. Los gráficos y el sonido son maravillosos y la música increíble. Todos se sentirán satisfechos, tanto los amantes de las películas como los de los juegos de acción. AVP tiene todo lo que se necesita para atraparte un buen rato y dejarte con la boca abierta. Si encontrás mucha baba sobre el teclado puede que sea tuya. ¿Cuánto hace que no cerrás la boca?



La mejor defensa del Alien es el ataque por sorpresa.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Acción en primera persona con 2 de los aliens más famosos de la historia del cine.
LO QUE SI: Buenos gráficos y sonido. Excelente banda musical. 3 personajes totalmente distintos muy bien integrados. 3 formas de jugarlo completamente diferentes.
LO QUE NO: No se puede salvar entre niveles. Niveles largos y repetitivos. ¿Skirmish? ¿Para qué?

85%

PROMEDIO **89%**

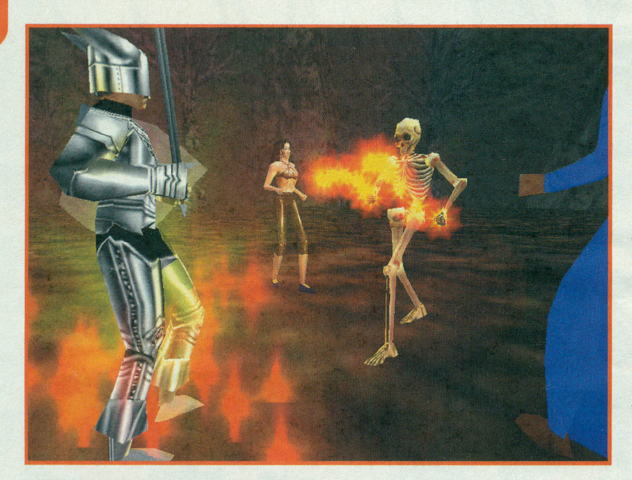
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 989 Studios / Sony
INTERNET: www.989studios.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 330 MB libres en el disco rígido, módem 56K, cuenta de Internet (cable módem MUY recomendable), tarjeta de crédito para abonar la cuota mensual de juego, aproximadamente U$S 10, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Este juego es únicamente Multiplayer.



EverQuest

Un juego maravilloso... si se dispone de una conexión a Internet de fibra óptica



Por Diego Bournot

Has seguido las huellas de tu presa hasta un remoto rincón del bosque de Toxxulia. Con gran determinación, lanzas un rayo calórico a tu enemigo. Furioso, el mismo da la vuelta hacia ti con las garras extendidas, y la batalla comienza. En pocos momentos la marea se torna en contra tuya. " ¡Has sido herido!", dice un mensaje en la pantalla, al mismo tiempo que tu barra de energía disminuye sensiblemente. Das la vuelta para escapar a la carrera, pero es muy tarde: la computadora te informa que "¡has sido herido nuevamente y pierdes el conocimiento!", y eres forzado a ver indefenso como tu enemigo continúa castigando tu mutilado cuerpo. Finalmente, el fatídico mensaje aparece en tu pantalla: " ¡has sido eliminado por un esqueleto!". Nadie dijo que la vida de un aventurero fuera fácil.

Ultima Online introdujo el mundo del juego de rol Online masivo al espectro de los juegos de PC; ahora, 989 Studios fija el estándar de calidad. Ponerse en línea con Everquest es como entrar en una campaña de Dungeons & Dragons, y luego encontrar tus amigos a la vuelta de la esquina. En cuanto a crear una experiencia inmersiva (el aspecto más importante de un juego de rol), los programadores han cumplido con su tarea con una eficiencia cercana a la perfección.

Características Generales

Desde el principio, Everquest maravilla a los jugadores con su diversidad. Hay disponibles 12 razas y 14 clases de caracteres, y cada una de ellas ofrece una experiencia distinta: para aquellos que nacieron para ser malvados, ¿para qué ser un triste héroe Elfo cuando se puede sembrar la destrucción siendo un Ogro o un Troll? Se puede jugar un carácter durante meses y luego tener una experiencia completamente diferente empezando de nuevo con una nueva raza y clase. Las mismas se hallan bien balanceadas, y la diversidad invita a desarrollar roles específicos, opuestamente a Ultima Online, donde todos los jugadores terminan siendo un guerrero o un mago. A su vez, un sistema de avance basado en niveles le da al jugador una sensación del deber cumplido, especialmente cuando se llega a esos niveles que garantizan el acceso a nuevas habilidades y hechizos.

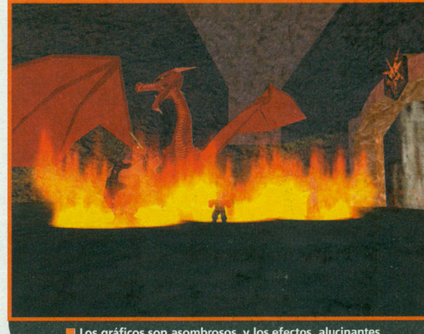
Uno de los aspectos en que EQ brilla es en la forma de interactuar de los jugadores. Jugar a EQ está direccionado a crear un entorno social, ya que agruparse con otros aventureros es crucial para desarrollar nuestro carácter, estar habilitado para explorar el mundo que rodea al mismo, y derrotar enemigos demasiado poderosos para enfrentarlos a solas. A su vez, con los "player-killers" confinados a un servidor creado especialmente para ellos, el jugador estará seguro de hacer amigos, reales y virtuales. Por supuesto, si el jugador prefiere un entorno que permita los asesinos de jugadores, puede acudir a jugar en el servidor antes mencionado.

No obstante, existen algunos defectos. Durante las primeras semanas, ha habido terribles problemas de servidor. Algunas veces, el juego se ha tornado injugable,



Everquest es un juego de rol épico, asombroso y adictivo.

debido a la inhabilidad de engancharse al servidor o a "colgaduras" constantes en los juegos en progreso. 989 Studios está implementando medidas para corregir estos problemas, pero la multitud inicial de jugadores dejó a muchos jugadores con ganas de utilizar el producto adquirido como corresponde. Al tiempo que estas líneas son leídas, estos problemas pueden ser cosa del pasado, pero mientras las escribimos los mismos aún están muy presentes. Dejando de lado la performance del servidor, cuando el juego está corriendo adecuadamente, aún existen algunos aspectos en los cuales el mismo podría estar mejor. La customización de la vista de nuestro carácter es limitada, haciendo dificultoso individualizar visualmente nuestro carácter entre otros. La interface es un tanto "pesada" en ocasiones, y la locación de los botones dista mucho de ser intuitiva. Los NPCs son más activos que en Ultima Online, pero su AI es muy limitada, y la conversación con ellos es prácticamente inexistente. En los primeros niveles, las misiones no están balanceadas con la cantidad de enemigos que hay que eliminar, y las mínimas recompensas raramente valdrán el tiempo necesario para conseguirlas. De todos modos, éstos son errores que pesan poco a la hora del veredicto final.



Los gráficos son asombrosos, y los efectos, alucinantes.





Aspecto visual y auditivo

Los gráficos son realmente maravillosos: desde los desiertos de Northern Ro hasta las islas de hielo de Everfrost, el inmenso y fantástico mundo de Norrath está bellamente renderizado en 3D. Los excelentes gráficos y animaciones se trasladan al brillante sistema de hechizos de EQ. Hay más de 700 hechizos, muchos de los cuales tienen efectos visuales únicos, muchas veces desearemos ejecutar uno de ellos únicamente para poder ver el efecto visual del mismo. A su vez, el hecho de poder ver a nuestros personajes, las acciones, el paisaje, los hechizos, los monstruos, etc., en full 3D, es impagable. Para aquellos jugadores de juegos de rol en 2-D, vistos desde arriba, como la serie Ultima o muchos otros, se sorprenderán al verse inmersos en un mundo 3-D con gráficos al nivel de Quake II.

El sonido y la música son muy buenos, cumpliendo su cometido a la perfección.



El Combate

Debido a que los controles no son muy intuitivos, costará un tanto acostumbrarse a los mismos. No obstante, el combate es muy excitante, y la variedad de monstruos que podemos combatir es enorme. La perspectiva 3D le da a las batallas un realismo inimaginable en otros juegos de rol 2D, y los efectos especiales que desencadenan los hechizos son maravillosos, pero el mejor elogio se lo lleva sin duda el combate en grupo, con varios caracteres luchando contra un gran enemigo, como un Golem o un Gigante: el realismo de las escenas es increíble, con un par de guerreros dirigiendo golpes de espada contra el mismo mientras magos y Elfos lo atacan a distancia, todo ello combinado con toneladas de magia. Realmente, una experiencia única.

En síntesis

Los problemas del servidor hacen difícil graduar apropiadamente este maravilloso juego. EQ es adictivo a más no poder, y cuando los servidores no están caídos, no se puede esperar a que los arreglen; pero cuando los mismos funcionan debidamente y nuestra aventura se desarrolla sin problemas, todos los inconvenientes de conexión anteriores son olvidados, por lo menos hasta la próxima caída del servidor. EQ nos proveerá de mucho tiempo de diversión asegurada, y peligrosas mazmorras nos presentarán desafíos aún luego de meses de aventuras. Un juego excitante, emocionante... excelente si disponemos del hardware adecuado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de rol Online existente.
LO QUE SI: Jugabilidad excelente e ilimitada. GRAFICOS. Desarrollo de un entorno social.
LO QUE NO: Los problemas del servidor, que a veces tornan injugable el programa durante un tiempo. Interface un tanto pesada, necesita controles más intuitivos.

89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.easports.com/99/nascar_rr
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Nascar Road Racing

El misterioso rezagado de EA Sports

Por Pablo Benveniste

En varias oportunidades hemos visto a los potentes autos de la categoría norteamericana Nascar girando por los rápidos óvalos del campeonato oficial. Otras veces, nos encontramos con coches muy similares aunque de ficción corriendo por exóticos circuitos creados especialmente como en el caso de Daytona USA. Nascar Road Racing se basa en una interesante fusión que combina a los autos oficiales con rebuscados pero veloces circuitos inventados, al estilo arcade, a lo largo de todo los Estados Unidos. Veremos por qué sólo se trata de una buena idea y nada más que eso.

El objetivo es simple: elegí un circuito, clasificá lo mejor posible y tratá de vencer a toda costa. ¿Campeonato? No, no se trata de campeonato, todo es cuestión de correr una y otra vez tratando de conseguir el mejor resultado cuando y donde se desee. Este no es el momento de pensar que el resto del juego será al menos un poco más complejo porque en realidad no es así. Lamentablemente la sencillez se ha adueñado de todo Nascar Road Racing, ya que de hecho ni una sola característica se ha llevado un paso más allá de la monotonía generalizada.

Increíblemente podría afirmar que todo lo referente a la propuesta de juego ya ha sido dicho, sólo restaría hacer una pequeña acotación ya que si de opciones se trata también se puede elegir el auto con el cual competir. En realidad, la sorprendente variedad de veintiséis autos del campeonato oficial que se encuentran a elección, varían entre sí en tan sólo las texturas utilizadas. Sucede que fuera de eso, todos los vehículos son exactamente iguales y hasta poseen el mismo rendimiento, es decir que da lo mismo pilotear cualquiera de ellos. Algunas modificaciones en alerones, combustible y cubiertas se pueden realizar, pero a no temer tanto que gracias a la pobre inteligencia artificial del juego, solamente nosotros seremos capaces de apretar el acelerador a fondo dejando fácilmente atrás al resto de los contrincantes. La amplia cantidad de circuitos es más aceptable, todos se han concebido con bastante originalidad logrando así un amplio surtido. Gracias a la poco común pero interesante opción para grabar nuestra situación durante una competencia, se podrá inclusive jugar carreras de larga duración alternándose las partidas durante varios días.



El nivel de dificultad sólo se puede alterar a través de la modificación de la capacidad de nuestro auto para absorber daños. Se puede optar por ser indestructible, recibir daño limitado (autoreparación de partes destruidas con una pequeña demora), o por último la posibilidad de tener que abandonar luego de alguna colisión. De cualquier modo, únicamente choques extremadamente fuertes podrán ser capaces de afectarnos de algún modo.

Nascar Road Racing demuestra que la máquina del tiempo ya se ha inventado debido a que la única manera de justificar sus gráficos es pensar que alguien lo trajo del pasado para publicarlo en nuestros días. Quién sabe, tal vez estuvo archivado algunos años hasta que sus productores se vieron en la necesidad de comerciarlo. Cualquiera sea el motivo, la realidad es única y conocida, hay muchos polígonos y muchas texturas y de hecho mantienen una calidad bastante respetable, la mala noticia es que no hay posibilidad de aceleración 3Dfx. Esto podría convertir a toda esta cuestión en un gran misterio porque más allá del buen nivel logrado, con sólo comparar los gráficos de Nascar Road Racing con otros juegos de autos (incluso peores) pero con aceleración, no existe chance alguna para este nuevo título.

Podría estar una revista entera imaginando los motivos del por qué de este juego, pero en vez de ello y en un intento por rescatar algo de Nascar Road Racing, puedo concluir que no estamos ante una mala idea. Una idea que de unirse a un engine a la orden del día, tranquilamente llegaría a las pantallas de muchos más pilotos virtuales.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Nascar en un juego con más rasgos de arcade que de simulación, con autos oficiales y circuitos de ficción.
LO QUE SI: La idea. La música.
LO QUE NO: Los gráficos sin aceleración 3D. Las carreras son sueltas e independientes. Muy baja inteligencia artificial. Todos los autos son gráfica y potencialmente iguales.

40%

PROMEDIO **76%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com/games/lightning3
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, vía Novaworld, hasta 128 jugadores simultáneos.

DEMO EN EL CD!



F-22 Lightning 3

El regreso del conocido caza en un estilo de simulación que ya es marca registrada

Por Pablo Benveniste

El mundo de los simuladores de vuelo de NovaLogic ha recurrido otra vez al futurista F-22 norteamericano para el nuevo capítulo de una saga que a esta altura ya se ha tornado muy repetitiva y por lo tanto previsible. Sin embargo, muchas cosas se siguen mejorando aunque otras algo más lamentables continúan siendo iguales.

Este estilo de simulador de vuelo que apunta a la acción inmediata e intensa, por medio de sistemas de armas simplificados y tomando lo mínimo suficiente de realismo, data ya de hace mucho tiempo atrás en las propuestas de NovaLogic. Dentro de toda esta tradición, el viejo F-22 Lightning 2 no es precisamente el antepasado más directo, sino que en realidad lo son F-16 Multirole Fighter y MiG-29 Fulcrum (ambos ver XtremePC Nro. 15 Pág. 54). Parecería como si NovaLogic hubiera llegado al punto cúlmine de desarrollo en dicho dúo y sólo le restara trasladar ese mismo engine (actualizándolo a la vez) a su viejo y conocido F-22. Lo cierto es que, si de mejoras se trata, NovaLogic ha implementado en su mayoría agregados que antes no existían en vez de darle prioridad a los defectos que hubiera convenido corregir y que prácticamente en su totalidad han quedado al azar.

Junto al moderno F-22, la última tecnología militar también se aprecia en el armamento disponible que esta vez incluye un nuevo tipo de bomba termonuclear táctica. La acción en toda esta familia de simuladores transcurre siempre en conflictos ficticios. En esta oportunidad, el poderío militar se ha desplegado en seis regiones que se sitúan en Indonesia, Sudán, la península de Kola (al nordeste de Rusia), Argelia, Filipinas y Siria, cuyas campañas totalizan casi cincuenta misiones. F-22 Lightning 3 es el primer juego donde NovaLogic posibilita tener varias campañas en curso al mismo tiempo. Así, debido a que la cadena de misiones en cada campaña se encuentra preestablecida, se puede alternar la correspondencia de misiones entre varios escenarios. Al igual que en juegos anteriores, para pasar a la siguiente misión de cada campaña en particular, no es necesario triunfar sino que cualquier final, ya sea exitoso o siendo derribado antes, habilita a la misión posterior. Es por esto que, otra vez, todo vuelve a ser cuestión de tratar de lograr el mejor desempeño para acumular el mayor puntaje posible.



F-22 Lightning 3 incluye el poderío del armamento nuclear.

Además de poder crearlas, las misiones individuales incluyen propuestas para volar en todos los escenarios del juego además de rutinas de familiarización y entrenamiento muy bien asistidas pero sin subtítulos. Respecto del juego multiplayer, Novaworld en Internet continúa siendo la arena de confrontaciones para duelos, cooperación o competencias entre equipos. La sorpresa es que con el nuevo sistema "Voice Over Net", podremos intercomunicarnos también a través de la voz.

Gráficamente lo que más resalta en esta entrega es la importante mejora en la calidad gráfica del avión que piloteamos además de la implementación de climas tormentosos con rayos, truenos y mucho agua. Otras características siguen siendo un mal de familia. Por ejemplo, dentro de la escasa variedad de aviones enemigos, muchos siguen estando constituidos de pobres diseños con texturas que hasta con aceleración 3D resultan confusas y muy desagradables. Por su parte, algunos terrenos utilizados en los escenarios siguen empleando los mismos recursos que, desde F-16MRF y MiG-29, los han convertido en paisajes muy artificiales y sobre todo irreales.

El sonido es algo que se ha mejorado bastante. Las situaciones de acción están enriquecidas con música acorde y el ruido del avión y armamento poseen una mejor fidelidad. En general, el resto y sobre todo las voces, han sabido mantener el buen nivel logrado con anterioridad.

Ya es más que evidente la tendencia de NovaLogic a este tipo de simuladores, donde la acción es prioritaria al realismo. No sería malo que continúen con ese objetivo en el futuro, pero sería interesante corregir antes que agregar, para que entonces sí veamos el verdadero desarrollo de una saga que aún sigue siendo exitosa.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Acción constante en un simulador de vuelo de F-22, con sistemas simples y misiones cortas.
LO QUE SI: Misiones individuales. El diseño práctico de los objetivos a cumplir. Capacidad de crear misiones. El sonido. El modo multiplayer.
LO QUE NO: Nivel de dificultad fijo. El diseño de los aviones enemigos y algunos terrenos del escenario. Inteligencia artificial de arcade.

76%

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dynamix / Sierra / Havas Interactive
INTERNET: www.sierra.com/dynamix/cyrb
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma máquina por turnos.

Curse You! Red Baron

El desafío de los ases

Por Pablo Benveniste

La saga Red Baron de Dynamix, seguramente la más representativa de la simulación de vuelo de la Primera Guerra Mundial hasta el momento, continúa expandiéndose. Esta vez se trata de Curse You!, una nueva versión en la que el viejo engine de Red Baron 3D vuelve a nuestras pantallas con una sencilla propuesta: llegar a convertirnos en "As de Ases" del combate aéreo.

Totalmente fuera del entorno bélico, los legendarios ases que desde el aire participaron de la Gran Guerra, se vuelven a encontrar pero esta vez dedicados exclusivamente a los famosos duelos aéreos conocidos usualmente como "dogfights". Atrás han quedado las campañas con misiones de ataque, bombardeo o reconocimiento, en esta ocación lo único que importa es la superioridad aérea. Curse You! no es una expansión y tampoco una actualización de Red Baron 3D. Estamos ante una simplificación independiente y más económica del Red Baron 3D el cual ya hemos repasado unos cuantos meses atrás (ver XtremePC Nro.16 Pág. 58). Muy pocas cosas se han actualizado y ninguna resulta de relevancia suficiente como para afirmar que Red Baron 3D ha sido llevado a un nivel más acorde a la actualidad.

En Curse You!, la acción se traslada a algún lugar del frente de batalla el cual podremos sobrevolar con cualquiera de los ocho aviones de caza disponibles (en contraste a los veintidós de Red Baron 3D) que incluyen a los más importantes modelos franceses, ingleses y alemanes. Los aviones enemigos corresponden a la misma variedad de cazas, aunque también se sumarán unos pocos modelos de bombardero y reconocimiento únicamente para formar parte de los objetivos a derribar. Lo importante es que en Curse You!, al mando de los aviones estará la infaltable presencia de los más destacados ases de la guerra, aunque estos sean muchos menos que en la versión anterior.

Todos estos elementos se combinan en tres opciones principales, aparte de las diferentes rutinas de entrenamiento que también están disponibles. Dogfight permite enfrentar, piloteando un avión a elección, oleadas de aviones enemigos que a lo sumo se pueden predefinir como cazas o bombarderos pudiéndose también variar su cantidad. Esta opción puede ser configurada en cuanto a dificultad. En este sentido, los niveles (tres en total) no se pueden personalizar y van incrementando progresivamente el realismo de vuelo así como la inteligencia artificial.



La cabina se ha mejorado con una mira más precisa y una flecha que señala el objetivo.

Un poco más desafiante es la oportunidad de participar en retos a los diferentes ases históricos incluidos en el juego. La idea de esta alternativa denominada Challenge, es ir enfrentando a un as en cada uno de los escasos doce combates a lo largo de los cuales se irá incrementando la dificultad. Siempre habrá que triunfar en cada duelo para entonces poder pasar al siguiente y llegar finalmente a medirnos con el Barón Rojo. Para esta modalidad de juego no se puede elegir el avión a pilotear ya que estos se han fijado para rememorar las clásicas rivalidades entre las diferentes máquinas de uno y otro bando.

La última opción permite jugar hasta entre seis jugadores. Es importante aclarar que no será a través de Internet o por red. Hot Seat, como ha sido denominada, comparará los puntos obtenidos en un determinado lapso de tiempo a elección por cada jugador, al enfrentar a enemigos controlados por el programa, teniendo en cuenta la dificultad elegida por cada participante.

Respecto de Red Baron 3D, las pocas cosas agregadas en el engine del juego se han implementado para facilitar el combate aéreo. Por ejemplo encontraremos una mira de tiro más precisa e indicadores para saber dónde se encuentra el enemigo. En el nivel de dificultad más elevado, el alto grado de realismo del modelo de vuelo y de inteligencia artificial se han mantenido. Los gráficos, aunque en su momento pudieron mejorar notablemente lo realizado en Red Baron 2, han quedado tal cual. Esto es algo lamentable porque a esta altura ya se encuentran bastante desactualizados. De resultar un fracaso, la lección para Dynamix es clara: se puede apostar al encanto por los aviones viejos, pero no hay nada peor que cuando lo anticuado es el engine.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo de Primera Guerra Mundial reciclado para dedicarse totalmente al combate aéreo.
LO QUE SI: Mejoras para facilitar los dogfights. Se mantienen el realismo y la inteligencia artificial. La sencilla interface.
LO QUE NO: Gráficos desactualizados. No hay modo multiplayer por Internet o en red. Poca vida útil del juego individual.

65%

PROMEDIO
94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zipper Int. / FASA / Microprose / Microsoft
INTERNET: www.microprose.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Modem, LAN o Internet vía TCP/IP.



Mechwarrior 3

El nuevo simulador de la gente de Microprose es también el mejor

Por Martín Varsano

Hace un tiempo atrás les comenté en un número anterior lo que podía llegar a ser este nuevo capítulo de la saga de Battletech, y tiempo después (específicamente en el Xtreme CD del número 19) pudieron apreciar una pequeña muestra de lo que se venía. Bueno, ahora es mi turno de contarles que tal fue mi experiencia con el nuevo título de Microprose, y por qué considero que es el mejor simulador de robots que se ha visto hasta el momento. Obviamente, el próximo round de esta pelea lo van a ver en estas páginas con el review del Heavy Gear II, pero presiento que Activision tiene en esta oportunidad un rival difícil de derrotar...

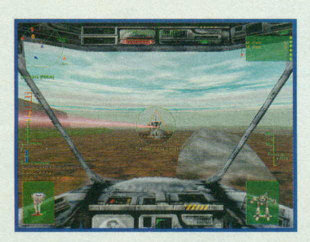


Como se puede apreciar en la foto, los gráficos son realmente espectaculares.



¿La intro o el juego?

Obviamente, no bien uno instala el juego ve una diferencia reconocible en cuestión de segundos con cualquier juego del género: Los gráficos.





Uno de los aspectos que ponderaba en el preview del Mechwarrior 3 era que el juego se iba acercando peligrosamente a la intro de los juegos pasados, que mostraban a los mechs en todo su esplendor. Bueno, para darle coherencia a mis dichos, en esta oportunidad el video introductorio del Mechwarrior 3 tiene escenas realizadas con el engine del juego (cuando se ve la vista en primera persona de los robots) y la diferencia con los renders es casi imperceptible. Esto es gracias al sensacional engine que la gente de Zipper Interactive desarrolló para este título, que sin duda es de lo mejor que se ha visto hasta el momento en un simulador de cualquier tipo. No sólo los robots tienen un aspecto increíble, con texturas y detalles hasta ahora inauditos para un juego de estas características, sino que se ven acompañados por detalles que hacen ver por primera vez a los mechs como gigantes de cuatro pisos: Puentes, árboles (que se pueden quemar con un simple disparo de láser), estructuras y hasta civiles, que se ven como minúsculas hormigas pululando cerca de estos robots de varias toneladas de peso. Y en la ambientación también apostaron con todo: Los mechs al pisar dejan huellas en el terreno, y si lo que pisamos es asfalto el ruido nos indica que después de nuestro paso habrá que pavimentar nuevamente; el cielo tiene nubes en movimiento, que van afectando en tiempo real la iluminación del territorio y los robots; los misiles (que por primera vez tienen un tamaño proporcional con respecto a nuestro mech, por lo que ahora parece lógico tener 200 misiles listos para destruir todo lo que se nos cruce) dejan cráteres en el terreno, que a su vez afecta el movimiento de los robots, o bien son útiles para esconderse de nuestros enemigos. En resumen, las mejoras en el campo gráfico son tan grandes que necesitaría varias hojas para poder explicar en detalle todo lo que sorprende en el Mechwarrior 3. Y lo asombroso es que los requerimientos para poder jugarlo no son tan grandes gracias al engine de Zipper: Se puede tener una Pentium 266 con una Monster 3D II y disfrutar de la ma-

yoría de los detalles sin que los cuadros caigan estrepitosamente, algo que los que no poseen máquinas más poderosas agradecerán profundamente.

Diferente pero igual

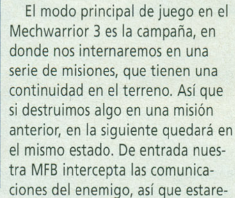
El verdadero desafío, y la duda de todos los fanáticos de la saga, era saber cómo iba a resultar el pasaje de una compañía tan conocida (como Activision) a otra prácticamente novata en estas lides como lo es Zipper. Bueno, la respuesta es que la transición ha sido impecable, y los viejos seguidores de Battletech no van a notar ninguna diferencia en el manejo de los robots. De todas formas las teclas son totalmente configurables, pero lo más recomendable es la utilización de un joystick con rudder incorporado (como la serie Sidewinder Pro de



Microsoft) o la combinación de teclas y un mouse para conseguir más precisión en los disparos. Esto es muy importante, ya que el Mechwarrior 3 incorpora la opción de recuperar los restos de nuestros enemigos al final del combate, que luego pueden ser adicionados a nuestro mech, o formar parte del cargamento de nuestra MFB (o Mobile Field Base) que tienen la función de reparar nuestro mech en el medio de una misión utilizando los restos de nuestros enemigos, y reaprovisionárnos de municiones. Por una cuestión de lógica no están capacitados para reponer un brazo o pierna faltante, pero son un oasis en el medio de las batallas, en las que uno suele descargar todo lo que tiene contra los mech enemigos. Y si la MFB está en una posición lejana, sólo hay que presionar un par de teclas para que se pongan más a tiro.

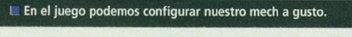


Con estos gráficos lo mejor es apreciar la vista unos momentos...



La campaña del desierto

El modo principal de juego en el Mechwarrior 3 es la campaña, en donde nos internaremos en una serie de misiones, que tienen una continuidad en el terreno. Así que si destruimos algo en una misión anterior, en la siguiente quedará en el mismo estado. De entrada nuestra MFB intercepta las comunicaciones del enemigo, así que estaremos parando la oreja continuamente para ver qué es lo que sucede en el bando contrario. Y como no les comenté de este tema anteriormente, deben saber que el terreno en esta ocasión juega un papel muy importante en el juego, ya que como saben todos los que tuvieron la oportunidad de jugar a los anteriores Mechwarrior, estos robots tienen una mala tendencia a recalentarse en el peor momento. Obviamente las armas más poderosas (como misiles o lásers) son las que generan más calor, por lo que el mech viene equipado con un líquido refrigerante que nos va a sacar del apuro un par de veces, pero se agota rápidamente dejándonos desamparados. Ahí es donde el terreno entra en juego, ya que los lagos o ríos también sirven para enfriarle los ánimos a nuestro mech. Por eso no es mala idea en muchas ocasiones armar algún tipo de táctica para poder estar cerca de algún lago o río, en el caso de que necesitemos un rápido chapuzón.



En el juego podemos configurar nuestro mech a gusto.

No todo son rosas

Lamentablemente, el Mechwarrior 3 no es un juego perfecto, y tiene algunas fallas, que de todas maneras son perdonables, como la IA de nuestros Lancemates (como los wingmans en los simuladores de avión) que tienen la mala costumbre de cruzarse en el medio de un tiroteo, o la de los enemigos, que muchas veces ni se enteran de nuestros ataques de largo alcance hasta que ven el suelo a cinco centímetros de distancia. Por el otro lado el modo Multiplayer (que permite competir en una red LAN o por internet a través de la Microsoft Gaming Zone) tiene algún que otro problema de lag que seguramente van a solucionar prontamente con algún patch.

Así y todo, el Mechwarrior es sin duda el mejor simulador de robots hasta la fecha. ¿Será el Heavy Gear II un rival para el juego de Microprose? Lo veremos...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva entrega de un clásico entre los simuladores con tono futurista.
LO QUE SI: Los gráficos (sencillamente impresionantes). La ambientación. El sonido (si tenés una placa para sonido 3D ni hablar). El modo de campaña (aunque puede resultar un poco fácil). La inclusión de las MFB y el soporte para Multiplayer.
LO QUE NO: La inteligencia artificial de nuestros Lancemates y de los enemigos necesita algo de pulido. El lag al jugar en modo Multiplayer.

94%

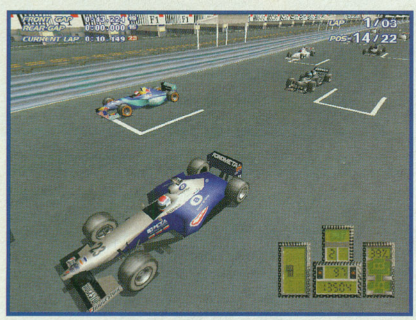
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet (hasta 8 jugadores).



Official F-1 Racing

Una mala temporada para la escudería Eidos



Por Pablo Benveniste

La Fórmula 1 Internacional es una categoría que no necesita presentación. Pero Official F-1 Racing (OF1R) es la clara excepción que demuestra que, tratándose de simuladores, para algunos productores todavía no existe diferencia entre un auto de fórmula, uno de Rally y un autito chocador de parque de diversiones.

El nombre de este juego hace referencia a una de sus pocas virtudes. No se puede negar que los circuitos y todas las escuderías con sus respectivos pilotos son oficiales (correspondientes al campeonato 1998). Sin embargo, al manejar todo se torna en la realidad que preferiría todo piloto de solo pensar que podría acelerar a trescientos kilómetros por hora, protagonizar un espectacular choque y luego, con el auto muy poco dañado, seguir tranquilo hacia boxes para reparar lo que sea necesario en tiempo récord y no dudar en seguir la carrera a fondo. En otras palabras, aunque OF1R se precie de entrar en la categoría de simulación, lo que propone es una mezcla con tendencia de arcade en la que manejar muy fuerte nos puede sacar de la pista (aparte de eventuales penalizaciones por acortar trayecto) y así perder algo de tiempo, pero la única forma de abandonar es hacerlo a voluntad en el momento deseado. El modelo de daños, aplicable sólo en los choques más fuertes, abarca únicamente alerones y ruedas que, al destruirse, se reflejan como simples rasguños que requieren una breve reparación (o tal vez ni siquiera eso) acompañada de la deplorable secuencia de boxes.

Al encarar un campeonato entero, nos encontraremos con las usuales etapas anteriores a cada Gran Premio que incluyen práctica libre, calificación y calentamiento. Los productores de OF1R, se han preocupado nada más que de la carrera en sí ya que hasta la calificación se puede obviar y no necesariamente tendremos que comenzar en el último puesto de la grilla. Esto se debe a la bondad del juego que nos asignará un lugar al azar en la largada. Todo esto no es nada si se trata de revelarnos ante el reglamento de la categoría. Antes de comenzar una temporada, se podrá también personalizar el orden de los circuitos a visitar y hasta la cantidad de vueltas a girar en cada uno de ellos independientemente. Otros parámetros incluyen la variación de la categoría (potencial respecto de los demás competidores) a la cual pertenece nuestra escudería, el clima, cantidad de contrincantes y claro está, el cuestionable nivel de dificultad y realismo. Este alto grado de personalización también se encuentra en el resto de las ya clásicas opciones para competir. Las alternativas de "carrera rápida", "carrera única" y "práctica" pueden variarse a gusto de igual modo que antes de comenzar un campeonato. Cabe resaltar la posibilidad de habilitar elementos de ayuda. Esta es una opción a la cual se puede acceder en cualquier momento (incluyendo en medio de una carrera) y que es capaz de asistir en el frenado, trayecto, alineación, invulnerabilidad, etc. Finalmente, muchas otras variables podrán ser configuradas desde boxes antes de cada largada. Se podrá modificar los alerones, tipo de cubiertas, frenos y demás características del auto en un intento de mejorar el raro comportamiento de los autos de OF1R. Otro tema que se puede considerar es la chance de planear una estrategia de entrada a boxes y repasar atentamente un mapa del circuito a transitar.

Las deficiencias en el realismo nos pueden conducir a un debate acerca de si OF1R es en realidad un arcade o no, lo indiscutible es que de todos modos hay otro mal prácticamente insufrible. Me refiero a la parte gráfica, una clara evidencia de la falta de elaboración tanto en los autódromos como en los mismos autos que, con muy pocos polígonos, depende casi exclusivamente de texturas que para colmo son de muy baja calidad. Ejemplos muy evidentes son la mayoría de propagandas en los autos que, aparte de simbólicas, son casi ilegibles. El problema visual se advierte también en cuanto al escenario, donde se pueden apreciar paisajes que parecen haberse sacado del Out Run, además de imágenes en 2D que simulan árboles, publicidad y público que carecen de aceleración 3D y que no contrastan en absoluto con la suavidad de la pista y los terrenos laterales que sí cuentan con aceleración y poseen una apariencia bastante mejor.

Es difícil precisar a donde apunta en realidad OF1R. Tranquilamente podría ser catalogado como un híbrido de varias categorías y grados de realismo. Algo es seguro, tan solo la pobreza gráfica de este juego es capaz (y seguramente lo conseguirá) de dejar a este título fuera de competencia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de Fórmula 1 basado en la última temporada de dicha categoría.
LO QUE SI: Alto (aunque poco serio) grado de personalización. La música.
LO QUE NO: Los gráficos. Falta de realismo para ser simulador pero alta dificultad de manejo para ser arcade.

50%

Sound BLASTER® Live!™

Environmental Audio™ - ¡Tan real que tiene que ser Live!

Sound Blaster® Live!™ dispone de la tecnología revolucionaria Environmental Audio™, la próxima norma audio de Creative Labs. Esta tecnología ofrece a los usuarios PC la capacidad de controlar los entornos (clubes de jazz, salas de concierto, etc.) que algunos sistemas estéreo de alto nivel suministran y más aun. Simula la acústica de la sala y permite al usuario controlar la forma, el tamaño y la dirección del sonido.

En los juegos, oirá a los bandidos disparar detrás de usted. El sonido atravesará rápido su cabeza de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás, tal como si usted estuviera dentro del mismo ambiente que aparece en la pantalla. ¡Tal como si estos sonidos fueran reales!

Le da vida a su PC



Adquiéralo hoy mismo en su tienda favorita.
¿Necesita más información? Visite http://am-latina.soundblaster.com/

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella

SoundBlaster Live!



Es ideal para:

- Usuarios comerciales que, en lugar de perder tiempo en el teclado, buscan mayor productividad mediante el reconocimiento de la voz o controlando su PC con comandos hablados.
- El entusiasta de la música que arregla sus grabaciones o que crea efectos especiales de audio con calidad de estudio.

SoundBlaster Live!™ Value



Es ideal para:

- El aficionado a los juegos que exige lo último en entornos de sonido disponibles sólo en Environmental Audio.
- El usuario del hogar buscando una solución de audio avanzada para disfrutar películas en DVD.

FourPointSurround™



Con un sistema de 2 parlantes usted ya puede experimentar Environmental Audio, pero su potencial total se libera con un sistema SoundWorks® FourPointSurround™ de Cambridge. Otros parlantes Cambridge que podría elegir: PCWorks, SoundWorks, MicroWorks.

Para vivir la experiencia Environmental Audio, escoja una tarjeta de sonido de la familia Sound Blaster Live!™ y un sistema de multialtavoces Cambridge SoundWorks.

PROMEDIO
77%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crimson / Virgin Interactive / GTC Ribbon
INTERNET: www.virgin.es
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 100 MB libres en el disco rígido CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma computadora.



Viva Football

La apuesta de Crimson a una faceta orientada hacia el arcade en fútbol para computadoras

Por Maximiliano Peñalver

Nos encontramos ante un mes en el que varios juegos de fútbol estallaron en nuestros monitores y este VIVA Football (VF) quizás sea el que más novedades incorpora en un género tan explotado por las compañías de software.

Ya desde la secuencia inicial, aquellos que verdaderamente lleven el fútbol en la sangre, se emocionarán al ver recreados (en una secuencia renderizada de una calidad digna de mención) momentos cruciales y decisivos de cada uno de los mundiales más importantes, con la clásica y polémica "mano de Dios" de Maradona incluída. Ya en el juego vemos como VF cubre con el mayor lujo de detalle todos los mundiales desde 1958 hasta el último, realizado hace apenas un año en Francia. Todos los equipos aparecen tal cual su formación original, así como también están respetadas las clasificaciones y las reglas según se fueron modificando con el transcurso del tiempo. Es un detalle agradable encontrarnos con exactamente los mismos fixtures y una base de datos de mas de 16.000 jugadores, prácticamente sin errores u omisiones. A algunos de ustedes ya se les estará haciendo agua la boca de sólo pensar las combinaciones que este juego nos permite realizar. ¿Qué tal si enfrentamos el equipo Argentino de México '86 contra el Alemán de Italia 90 y nos damos el gusto de aplastarlos nuevamente?... mmm... tentador...

De engine...¿cómo andamos?

Aunque VIVA Football posee un engine que no es todo lo espectacular que podríamos esperar, los gráficos de los jugadores tienen un alto nivel de detalle, y gracias al mapeado facial, sumado a un numeroso set de estilos de pelo y rasgos, se consiguió recrear el aspecto, a groso modo, de casi cualquier jugador de la historia.



En los partidos clásicos, la visión será en blanco y negro.

La vista principal se centra en los laterales de la cancha, y aunque posee otras y varios niveles de zoom en cada una, es mejor quedarse con la que el juego toma por defecto, ya que es la mejor de todas.

¿Qué opina Macaya?... ¿Macaya?... Macayaaaaaa!!!!

Una de las opciones más arriesgadas por el equipo programador fue la omisión del relato, eligiendo incorporar en su lugar un sistema de comunicación entre jugadores, que se piden la pelota o se alertan de ciertas acciones de los rivales. Aunque parezca complicado, el sistema funciona bastante bien, y en la práctica se podría decir que es un éxito.

¡Pásala comilón!

Como se habrán dado cuenta a esta altura, con sólo pegarle un vistazo a las pantallas uno se da cuenta de que VF no pretende ser una compleja simulación de fútbol, sino más bien un arcade con reminiscencias del Super Sidekick Soccer y otros clásicos de los videos. En cuanto a jugabilidad, VF posee claras similitudes con el Actua Soccer 3, sobre todo en que no es de esos juegos en que el control se vuelve instintivo a los dos minutos, pero si les damos la chance podemos llegar a disfrutarlo y mucho. Esto obviamente se debe a que deberemos memorizar y utilizar siete botones cuando estamos en posesión de la pelota, o de seis en caso contrario. A esto agréguenle el hecho de que algunos de ellos tienen diferentes efectos si se les presiona una vez, dos veces (tipo doble click del mouse) o dejándolos presionados unos segundos. Todo resulta en una curva de aprendizaje realmente alta que sólo puede ser disminuída con la ayuda de un buen pad (que tenga la cantidad de botones suficientes) y ayuda a que ganarle al más flojo de los equipos, sea todo un desafío.

En resumen

VF no tiene la calidad gráfica de FIFA 99 ni su jugabilidad, pero para aquellos que dispongan del tiempo y la paciencia que VF requiere para disfrutarlo y prefieran el estilo "arcade" en los juegos deportivos (piensen en "algo similar" a los Winning Eleven de la Playstation), VF es una opción altamente recomendable.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de fútbol "arcade" con una base de datos histórica muy completa.
LO QUE SI: La posibilidad de combinar equipos de diferentes mundiales. Los partidos en blanco y negro. El sistema de comentarios entre jugadores.
LO QUE NO: Curva de aprendizaje dificultosa. El pad se vuelve prácticamente un requerimiento, debido al complejo control del juego.

77%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores vía LAN o en la misma CPU.



Championship Manager 3

El manager de fútbol por excelencia vuelve a las canchas en su nueva versión

Por Diego Rivas

Después del éxito que obtuvo con las versiones anteriores, incluyendo el Championship Manager 97/98 que vendió tan sólo en Inglaterra más de 205.000 copias para convertirse en el juego más vendido del 97, y luego de un año de descanso Eidos acaba de lanzar el Championship Manager 3. El juego mejora en todos los aspectos posibles y deseables, por lo que a nadie debe extrañar verlo convertirse en un nuevo clásico.

Algunas cosas son claras como el agua. Los ingleses son los inventores del fútbol. Ellos lo crearon, y por lo tanto ellos entienden la lógica de una pasión inexplicable. Y es por eso que entre todos los grandes éxitos en ventas que acaparan las compañías americanas, una empresa inglesa encontró su nicho. Esa compañía es Eidos Interactive, quien a fuerza de conocimiento del deporte "pasión de multitudes" y del público que lo frecuenta ha logrado un manager casi perfecto.

El Juego

Aquellos que tuvieron en sus manos versiones anteriores del Championship Manager, sabrán del nivel de la saga. Para esta nueva edición, Eidos ha incorporado más ligas llegando a un total de 15, dentro de las que se comprenden Argentina, España, Italia e Inglaterra. Las sorpresas referentes a nuestro país no terminan allí, ya que al seleccionar nuestra liga nos encontramos con que no sólo incluyeron la Primera División, sino que también están los equipos del Nacional B divididos en las Zonas: Metropolitana e Interior. Esta gran variedad de escuadras nos permite elegir desde ser el técnico del equipo de nuestros amores y arrancar como un consagrado, o bien hacerse "desde abajo" y empezar con alguno de los tantos equipos del Nacional B e intentar el ascenso para poder competir contra los grandes de la división superior con presupuestos mucho más modestos, o bien dar el salto a algún equipo con mayores expectativas. Y si no se te da con ningún equipo de un nivel que consideres acorde, quizás te llamen a probar suerte al exterior, porque es posible, al igual que sucede con los jugadores, que una gran campaña en algunos de los torneos que participa tu equipo pueda servirte de vidriera para que los mismos dirigentes europeos que se llevan día tras día a las figuras de nuestro fútbol depositen sus ojos en tus habilidades para manejar un equipo y obtener resultados y así saltar a algunas de las ligas mundiales más cotizadas tal cual sucede en la vida real. Pero eso no será una tarea demasiada sencilla ya que tus competidores serán todos los técnicos reales, desde el pelado de Boca Carlos Bianchi hasta el otro pelado, el de River Ramón Díaz, pasando por cada uno de los actuales técnicos del fútbol argentino. Cada uno con su táctica y forma de juego, por lo que te vas a encontrar equipos que juegan más retrasados y al contragolpe al mejor estilo Platense y Ferro (que sorprendentemente en las primeras fechas del campeonato sí convierte algún que otro gol) y equipos más ofensivos que utilizan la trampa del off side como recurso defensivo. En el caso de que elijas la liga argentina además del campeonato Apertura o Clausura según la época del año, también tendrás la opción de jugar, dependiendo del equipo, la Supercopa, la copa Conmebol y la copa Libertadores. Además, podrás tener que jugar algunos partidos sin tus estrellas porque las mismas pueden llegar a ser convocadas para partidos amistosos y clasificatorios de la selección a la que representan. Esto no se limita a los mayores, ya que Pekerman (ahora Tocalli) y sus colegas de otros países te quitarán jugadores de tus canteras para sus compromisos. Pero no alcanza con considerarse un buen técnico, hay que demostrarlo y la mejor manera de lograrlo es ganando partido tras partido y así conseguir un lugar en el Hall de la Fama que trae el juego. Sólo ahí podrás decirte que no tenés nada que envidiarle a los



CM3 es sin dudas el mejor manager de fútbol de la historia del software.

actuales técnicos argentinos y mundiales.

Somos todos técnicos

Las bondades del juego obviamente no terminan en lo nombrado hasta acá. La siguiente sorpresa que te depara el juego se da con los jugadores que componen tu escuadra. Todos los integrantes poseen además del nombre y un historial de los partidos jugados y goles convertidos en sus temporadas anteriores, una serie de estadísticas en 35 diferentes categorías. Si después de semejante cantidad de información tu equipo no juega bien, no le eches la culpa a la máquina. Y por si esto fuera poco, el CM3 además te indica para cada jugador su pie más hábil, la forma en que rindió en los últimos cinco encuentros, la moral actual y la condición física que presenta. Como no podía ser de otra forma, todos estos valores pueden ser mejorados de acuerdo al tipo de entrenamiento que efectúe el equipo en general y cada jugador en particular dependiendo de cuales sean sus puntos más flojos y el puesto en que tengas pensado utilizarlo. Como verás, una tarea ardua por lo cual la gente de Eidos se compadeció y te permite contratar una serie de técnicos ayudantes.

Las tácticas de juego también pueden ser elaboradas y modificadas a gusto del consumidor. Para ese propósito, Eidos preparó un editor de tácticas en el que ya trae incorporadas las más comunes (4-3-3, 4-2-2, Diamond, 5-3-2 entre otras). Lo más sorprendente de estas tácticas es que podés determinar la ubicación de cada uno de tus jugadores dependiendo del lugar donde se encuentre la pelota y en función de si estás en dominio del balón o es el contrario el que lo posee. Esto le da al juego una dinámica y realismo casi imposible de superar. Adicionalmente a la táctica del equipo, a cada uno de tus jugadores le podés definir opciones adicionales como por ejemplo que se proyecte a lo largo del partido, que efectúe pases de larga distancia y que controle y lleve el balón, entre otras cosas. Todas estas variantes, tanto referidas al equipo como las de los jugadores pueden ser modificadas antes o durante el desarrollo del partido.

Si con todo esto no te alcanza, tenés la alternativa de tomar a tu cargo los futuros talentos del club y dirigir el equipo de reserva, lo cual no parece una mala opción si te preocupás por los resultados de los mismos ya que en mi caso, decidí dejarle la opción a la máquina y la reserva no le gana ni a Desamparados de San Juan.

Cada equipo tiene su propia cancha y la cantidad de aficionados que siguen al club va a depender de los resultados que obtengas, pero siempre dentro de los límites lógicos del equipo que elegiste. Por ejemplo, si estás dirigiendo a Gimnasia de Jujuy no esperés llenar el monumental por más que enfrentes a River en la última fecha y tengas chances de salir campeón.

Pero a no olvidarse que además de técnicos, somos managers, razón por la cual necesitaremos negociar las primas y sueldos de cada uno de nuestros jugadores, promover o dar el pase a nuestra cantera de juveniles y comprar y vender jugadores en función de la visión que tengamos del equipo. Todo esto sin atentar contra las finanzas del club.





El Partido

Al igual que en las versiones anteriores, el partido no puede ser visto. Si bien esto es un punto criticable, no le quita emoción al desarrollo del mismo. Uno aprecia el partido en tiempo real a través de una serie de carteles que van comentando las principales jugadas del mismo. Además uno puede elegir entre ocho pantallas diferentes para seguir el partido. A la mencionada anteriormente, se suman dos con las estadísticas de cada uno de los jugadores de los conjuntos local y visitante, una con las estadísticas propias del partido (tiros al arco, tarjetas, porcentaje de tackles y cabezazos logrados, etc), una con el detalle del lugar del campo donde los equipos tuvieron el control de la pelota y una con el puntaje on line de cada jugador, de modo tal de saber quien está rindiendo en el partido y quien no (una verdadera joyita de parte del CM3).



Estadísticas, estadísticas y más estadísticas

Lo que hace creíble a un juego de manager, es que los resultados de los partidos y el comportamiento de los jugadores siga no un comportamiento exacto sino un estimado en virtud de las fortalezas y debilidades de cada equipo y jugador. Para poder lograr este objetivo se necesita el manejo de una inmensa base de datos que incorpore todos los datos históricos y los nuevos sucesos que se van ocasionando en la medida en que va avanzando el torneo. Y eso Eidos lo tiene muy claro. El CM3, suma más de 25.000 estadísticas de jugadores, managers y coaches.

En resumen

Si te gustan los juegos de managers de fútbol, Championship Manager 3 es el juego a tener. Parece casi imposible pensar en algo mejor que el CM3 cuando de ser técnico se trata. Además ahora permite que hasta 16 jugadores participen de un torneo ya sea en una misma computadora o a través de una red local.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor manager de fútbol que se puede conseguir.
LO QUE SI: La liga argentina, con su Primera División y el Nacional B. Información estadística muy detallada. La puntuación de los jugadores. La definición de la posición de los jugadores en función del lugar donde está la pelota en juego. La lógica del juego.
LO QUE NO: Los partidos no son visionados.

97%

PROMEDIO
86%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98, 200 MB libres en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 20 jugadores en la misma CPU.



PCFútbol 7

El simulador de fútbol en castellano más completo vuelve con una actualizada edición diseñada para la madre patria

Por Diego Rivas

Todos los años millones de fanáticos de habla hispana esperamos con ansias la salida de una nueva versión del clásico manager de fútbol español. En ésta, su aparición número 7, el PCFútbol presenta ligas en otros países y le agrega una mejor y más real definición de las tácticas.

Dinamic Multimedia es la empresa de software con mayor expansión y crecimiento en España. Si bien comercializa otros juegos desarrollados por empresas americanas y traducidos al castellano por ellos, su mayor reconocimiento en los países latinoamericanos proviene por el desarrollo y explotación de los PCFútbol. Estos juegos consiguen la adicción del público no a través de gráficos espectaculares y veloces como sucede con los juegos de acción, sino por medio de una continua y perfeccionada confección de datos y manejo de los mismos en forma acertada, de modo tal de minimizar las incongruencias que se podrían advertir si se compara con la realidad.



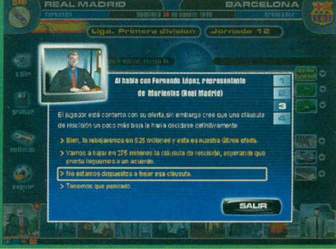
El Intellicam selecciona automáticamente la mejor cámara para ver el partido.

El juego

Si tuviste la oportunidad de jugar a algunas de las últimas versiones del PCFútbol, en esta nueva edición te vas a encontrar con más de lo mismo, es decir un juego de manager donde podrás dirigir a algunos de los equipos que ya poseías en la edición anterior. Como siempre, la dirección podrá ser sólo de la plantilla deportiva o del club en su totalidad. En caso de que te decidas por la primera de las opciones, tendrás la oportunidad de desarrollar tus dotes de técnico y decidir todo lo concerniente al plantel que se presentará semana a semana en el campeonato local o algunas de las copas locales o internacionales, si es que tenés la habilidad de clasificar para las mismas. Tu función se basará en el estudio de las distintas tácticas que te permitan obtener buenos resultados si es que deseás permanecer en el cargo. Si por el contrario preferís la opción más completa, además de dedicarte a la parte futbolística del club deberás tener en cuenta todo el desarrollo institucional, de modo que tendrás que tener siempre presente las finanzas del club manejando los presupuestos de publicidad, merchandising y valores de las entradas para



El Anuario PCFútbol, una completa revista que viene con el juego.







■ La parte táctica también presenta mejoras con respecto al anterior.

las distintas competiciones, y si lo considerás conveniente realizar modificaciones al estadio de fútbol. Hasta acá todo lo conocido, pero el PCFútbol 7 trae algunas mejoras con respecto a los anteriores.

Lo nuevo

EL PCFútbol 7 incorpora más ligas. En las ediciones anteriores todo se limitaba a lo que sucedía en el mayor país de la península ibérica. Ahora además de contar con las tres divisiones españolas, incorpora las ligas de Italia (Series A, B y C1), Inglaterra (Premier league, First, Second y Third Division), Alemania (Bundesliga 1 y 2) y Francia (Divisiones 1 y 2) convirtiéndose en un autentico simulador europeo. Y si eso no te conforma agregó una liga mundial, completamente diseñada por el usuario, y donde podrás elegir entre 852 equipos y 24.000 jugadores de los cinco continentes.

La parte táctica también presenta mejoras. Ahora existe la posibilidad de decidir la ubicación de los jugadores en función del lugar donde se encuentra la pelota, además de poder definir los ejecutantes de los penales y tiros libres.

Otro de los cambios es el Intellicam, mediante el cual automáticamente se selecciona la cámara que permita ver el desarrollo del partido desde el mejor ángulo.

Las estadísticas de los jugadores que juegan en Europa también fueron ampliadas, permitiendo la comparación de los parámetros entre distintos individuos y a medida que pasa el tiempo para ver mejoras o disminuciones en los rendimientos del jugador.

Por último, Dinamic atacó el tema de los estadios. Ahora no todos son iguales sino que se adaptaron unos cuantos a la realidad.

En síntesis, PCFútbol sigue siendo una de las mejores opciones en lo que a managers de fútbol se refiere.



QUE TIENE: El nuevo manager de football en castellano de la gente de Dinamic.
LO QUE SI: Más ligas europeas. La liga mundial. La Intellicam.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware para un desempeño óptimo. Falta de lógica de los jugadores en algunas jugadas. Algunas camisetas no están bien logradas.

86%

SENSACIONAL SORTEO KINGPIN

KINGPIN
FEATURING THE MUSIC OF CYPRESS HILL
'VIOLENCE IS GOLDEN'
THE LIFE OF CRIME BEGINS SPRING 1999
CREATED AND PRODUCED BY XATRIX ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS

XTREME PC e Interplay te regalan una Litografía realizada especialmente para el juego y Cypress Hill, firmada por su creador, que ha realizado posters para los tours de grupos como los Beastie Boys. ¡Existen 350 copias de esta litografía en todo el mundo!
Obviamente, nada es gratis, muchachos, por lo que deberán contestar estas preguntas:

1. ¿Qué empresa publica internacionalmente el Kingpin?
2. ¿Cuál el nombre de la empresa creadora del Kingpin?
3. Nombrá la banda que ha realizado música para el juego.
4. ¿En que lugar se encuentra el lanzallamas (flame thrower) en la demo del Kingpin?

Contestando estas preguntas correctamente entrarás en este fantástico sorteo con los siguientes premios:
1er Premio: Litografía exclusiva de Cypress Hill & Kingpin, autografiada por su artista + 1 Kingpin Original + 1 Remera + 1 Pin + 1 Gorra + 1 Póster
2do a 3ro Premio: 1 Kingpin Original + 1 Remera + 1 Pin + 1 Gorra + 1 Póster
4to y 5to Premio: 1 Kingpin Original

BASES DEL SORTEO
1) Se admite solamente un cupón por familia y dirección. Los sobrantes se descartarán automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el día 10 de Septiembre y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Octubre de XTREME PC. 4) El ganador será comunicado fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Octubre de XTREME PC. 6) El ganador deberá retirar su premio dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro del premio dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a su ganador el derecho de recibirlo. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación a los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los mismos.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

NOMBRE Y APELLIDO ______ EDAD ______
NRO. DOCUMENTO ______ TELEFONO ______ E-MAIL ______
DIRECCION ______ C.POSTAL ______
LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______
¿Qué empresa publica internacionalmente el Kingpin? ______
¿Cuál es el nombre de la empresa creadora del Kingpin? ______
¿Cuál es la banda que realizó música para el juego? ______
¿Dónde se encuentra el lanzallamas en el demo? ______

nVIDIA Riva TNT2 Ultra

El procesador gráfico que cambió el estándar de resoluciones

A esta altura del año ya se saben cuales son las opciones que nos ofrecen las distintas compañías en lo que respecta a la próxima generación de procesadores gráficos. Sin embargo uno de los que no mencionamos hasta ahora fue el TNT2 Ultra de nVIDIA. Ahora, luego de E3, reunimos suficiente información como para explicarte en este informe todo lo que necesitás saber acerca de uno de los procesadores más rápidos del momento.

Para todos los gustos

Al igual que el primer procesador Twin Texel de nVIDIA, el TNT2 Ultra también fue adoptado por muchas compañías para armar sus placas aceleradoras. El TNT2 Ultra tiene tantas características que hace que éstas compañías opten por cuales utilizar, variando así el precio de su producto final. Entre las compañías se pueden encontrar: Creative Labs con su 3DBlaster Ultra TNT2, Diamond Multimedia y su Viper V770, Teppro con la Impact TNT2 y muchisimas más, que dudo que lleguen a la Argentina.

Como todas funcionan con el mismo procesador, las diferencias entre una y otra radican en los controladores, los accesorios, las demos de juegos, y por supuesto, el precio.

El Procesador

El Ultra TNT2 es la segunda generación de procesadores Twin Texel con soporte para AGP 4X y monitores DFP (Digital Flat Panel). Este procesador de 128 bits es capaz de entregar 2 pixels por pulso de reloj y mostrar múltiples texturas en un solo paso. Puede direccionar hasta 32MB de frame buffer, que también lo hace llegar a resoluciónes de hasta 2048x1536 en 32bits de colores. La velocidad en que trabaja varía con respecto a la placa armada que puede ir de 150MHz a 193MHz.
Este procesador, al igual que su predecesor soporta únicamente juegos acelerados con OpenGL o Direct3D.

Características Principales

- AGP 2X/4X
- Salida de TV NTSC y PAL
- Soporte para Monitores DFP
- Soporte de hasta 32MB de SDRAM/SGRAM
- Soporte de OpenGL y Direct3D
- 9 Millones de triángulos por segundo
- 300 Millones de pixels por segundo
- 2,9 GB/seg de ancho de banda de memoria
- 300 MHz de RAMDAC
- Resolución máxima de 2048x1536
- Anti-Aliasing en pantalla completa

Lo que mata es el anti-aliasing

Lamentablemente no todas las ventajas del TNT2 Ultra pueden ser aprovechadas por el momento, como todo nuevo procesador hay que esperar a que los juegos se adapten. Las texturas en 32-bits y las altas resoluciones (mayores a 1024x768) son dos claros ejemplos de desperdicio de potencial. Sin embargo sacando juegos como el Unreal, que sólo está preparado para OpenGL mediante un patch y el Quake III Arena, que por ahora es solamente un test poco optimizado; los demás juegos pueden jugarse perfectamente en 1024x768x32bits. Si la resolución sube a más de 1024x768, los resultados pueden no ser los esperados ya que la velocidad de cuadros por segundo baja estrepitosamente. Por suerte para los fines del ojo humano, 1024x768 es una resolución más que suficiente para los juegos de

hoy en día.

Un dato curioso es que mientras hacíamos los testeos del procesador había una opción que siempre causaba problemas: el anti-aliasing, opción que disminuye el "serrucho" que aparece en las líneas de un polígono en 3D para su mejor visualización y que era más que necesario cuando se jugaba a los juegos en 640x480. Cada vez que a un juego se le activaba esta opción, la velocidad se reducía considerablemente y no había ningún gran cambio en lo que respecta a la calidad visual. Lo importante de esto es que, una resolución de 1024x768, hace que algunos efectos que consumían muchos recursos del procesador gráfico ya no sean necesarios para aumentar la calidad visual de la imágen, ¿será por esto que 3dfx no incluyó este efecto en el Voodoo3?

Contando cuadros

A la hora de hacer los benchmarks surgieron dos opciones: Probar juegos relativamente viejos (como el Need for Speed III, Quake II, Forsaken, Unreal, etc.) o nuevos (Quake III Arena, Drakan, SW:TPM, etc.). Por suerte el problema de la compatibilidad no fue tan grave como se esperaba y pudimos observar juegos como el Quake II en 1024x768 corriendo a 40fps o el Need for Speed III a más de 30fps. Hay que destacar que la velocidad de muchos juegos no aumenta a más cuadros debido a la imposibilidad de desactivar la sincronización con el refresco vertival (VSYNC). Por suerte los drivers de ciertas placas como la Viper V770 vienen con un panel de control que, entre otras cosas, permite desactivar el VSYNC. Aquellos usuarios que tengan un procesador AMD K6-2 y quieran comprar la Viper V770 estarán en la disyuntiva de: Dejar instalados los controladores de la placa (para desactivar el VSYNC y controlar mejor la gamma) o instalar los controladores de nVIDIA "Detonator 1.88" que aumentan el rendimiento hasta un 40% en procesadores con 3DNow!

Volviendo a los juegos más novedosos te podemos decir que la gran mayoría son jugables en 1024x768x16bits (salvo las excepciones antes mencionadas: Unreal y Q3A Test). También se puede decir que el TNT2 Ultra cambió el estándar de la resolución de un juego de 640x480 ó 800x600 (si tenías un Voodoo2) a 1024x768, ya que aunque los juegos con el primer TNT funcionaban relativamente bien en esta resolución, no lo hacen con la fluidez del TNT2 Ultra.

Conclusión

Más rápido, más memoria, misma compatibilidad; este último procesador de nVIDIA reemplaza completamente su primer TNT en todas sus cualidades y queda como la opción más estable y compatible en 2D y 3D. Si ya tenés una placa de video con el Riva TNT, no vas a notar la diferencia que justifique el precio de la compra, pero si en cambio vas a comprar una PC nueva y le querés poner lo último en aceleración gráfica (y no te molesta que no soporte Glide) cualquier placa que tenga el TNT2 Ultra es una buena opción. XPC



Diamond Viper V770 Ultra

Diamond Multimedia tuvo mucho éxito con su Viper V550 y no se iba a perder la oportunidad de sacar una nueva placa con este procesador. La Viper V770 Ultra posee todas las caracte-rísticas gráficas que mencionamos anteriormente exepto por la salida de TV y la salida para DFP. Sin lugar a dudas la característica más interesante de esta placa son sus nuevos controladores. Diamond sacó una nueva versión del InControl Tools que permite ajustar casi todas las cualidades de la placa de video, incluyendo: VSync, Anti-Aliasing, Nivel de MIP Mapping, velocidad de la placa, gamma, etc.

Además por cada juego que carguemos se creará un profile personalizado en donde se guardarán todos los valores que cambiemos, ésto nos permite, por ejemplo, dejar valores de gamma distintos para cada juego o hacer "overclocking" en los juegos más lentos.



El pack de juegos incluye al Wild Metal Country y el Superbike World Championship, dos juegos que de ninguna manera aprovechan todas las posibilidades de este poderoso procesador.

La Viper V770 Ultra es una opción clásica para todas las personas que quieren un procesador de última generación con soporte de OpenGL y Direct3D.

Teppro Impact TNT2

La Impact TNT2 de Teppro, ofrece todas las características que la Viper V770 de Diamond, pero con el agragado de la salida a TV y DFP en algunos modelos. Los controladores con los que viene son una versión remodelada de los "Detonator" de nVIDIA, en donde podremos seleccionar algunas resoluciones "favoritas" y alternar entre ellas más facilmente. La performance de la placa hace que se puedan jugar a juegos como el Quake III: Arena en 1024x768x32bits a un promedio de 25 cuadros por segundo (estos CPS fueron obtenidos con un procesador Pentium III de 500 MHz y 128MB de RAM).

BENCHMARKS

	QUAKE II	KINGPIN	FORSAKEN	UNREAL
640x480	115.5	41.4	220.5	35.3
800x600	104	40.2	182.6	28.7
1024x768	75.1	37.5	144.2	20.6

Estos benchmarks fueron realizados en una Pentium II 450 MHz, 256MB PC100 SDRAM, motherboard ASUS P2B y un disco rígido Quantum Fireball EX de 10.2GB

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: 3dfx / Decon S.A.
INTERNET: www.3dfx.com
PRECIO: $330
PUNTOS DE VENTA: CD Market - Compumundo - DyC Computación - Hard & Tech

PREMIO XTREME



3dfx Voodoo3 3000

El regreso de un clásico de la aceleración 3D

La legendaria compañía 3dfx, creadora de lo que se podría denominar como la primera placa aceleradora 3D (Voodoo Graphics), ha regresado con su nuevo procesador Voodoo3. A diferencia de todos sus procesadores anteriores, las placas que funcionan a base del Voodoo3 son armadas por STB, que fue comprada recientemente por 3dfx. Este mes tuvimos la oportunidad de probar la versión 3000 y te contamos los defectos y virtudes del procesador más rápido del momento.

Para pensar y reflexionar

Normalmente no hacemos mención acerca de la instalación de las placas en la PC ya que la gran mayoría de éstas vienen con una buena guía de instalación. Sin embargo lo curioso de la Voodoo3 3000 es que en el CD en donde se encuentran las herramientas y los controladores de la placa, viene un video en formato MPEG mostrando como se puede instalar la placa en la PC en 5 sencillos pasos (desconectar el gabinete, sacar la antigua placa de video, etc). Aquí estamos ante una paradoja, ya que si la lógica indica que debemos conectar la placa para luego insertar el CD con los drivers, ¿cómo podemos ver el MPEG sin antes conectar la placa de video?

Compatibilidad y velocidad

Como se puede ver en los benchmarks y en las características principales, la Voodoo3 3000 es prácticamente la placa aceleradora de 2D/3D más veloz que se puede conseguir hoy en día. Sus capacidades en Direct3D y OpenGL superan a cualquier placa con el Riva TNT2 o el Savage4 en todas las resoluciones. Por desgracia las capacidades del Glide aún no pueden ser completamente aprovechadas. Es muy común que en las placas más novedosas no todos los juegos existentes funcionen, y la Voodoo3 3000 no es la excepción. El soporte para Glide en la mayoría de los últimos juegos es escaso, ya que éstos se "cuelgan" en el momento de detectar la placa de video. Este es un problema cuya única solución es armarse de paciencia, ya que hay que esperar a que los nuevos juegos se adapten o que saquen nuevos patches. El test del Quake III: Arena, por ejemplo, ya tiene en su página de internet unos nuevos drivers para poder correr con el Voodoo3.

Los drivers y la salida de TV

Los drivers del Voodoo3 3000 nos dan las opciones mínimas e indispensables como para poder tener una buena optimización de la placa de video. Una característica interesante del Voodoo3 3000 es que puede setear distintos valores de gamma para el escritorio, Direct3D y Glide/OpenGL en forma independiente.

La salida de TV es un accesorio muy útil para aquellos usuarios que tienen un monitor chico o un televisor de 29". Tiene salida en PAL y NTSC y soporta 640x480 ó 800x600. A diferencia de muchas placas, cuando se activa la salida al TV, no desaparece la imágen del monitor, de esta manera uno puede ajustar todas las preferencias de la imagen del TV leyendo con mayor claridad las letras en el monitor.

Características Principales

- AGP 2X
- Salida de TV NTSC y PAL
- 16MB de SDRAM
- 7 millones de triangulos/seg
- 333 MegaTexel/seg de fill rate
- 166 MHz de velocidad del procesador
- Soporta hasta 2048x1536 a 75Hz
- 350 MHz de RAMDAC
- Soporta Glide, Direct3D y OpenGL
- Salida de TV PAL y NTSC en 640x480 y 800x600
- Asistencia de descompresión MPEG2 para DVD

Conclusión

Si estás necesitando velocidad de video, la Voodoo3 3000 de 3dfx es tu solución. Tiene todas las herramientas para poder jugar absolutamente a cualquier juego en 1024x768 a una velocidad más que aceptable. Los problemas de compatibilidad le bajaron mucho el porcentaje pero seguramente solo habrá que esperar unos meses más para que esté completamente olvidado.

Benchmarks

	QUAKE II: demo1	QUAKE II: massive1	KINGPIN
640x480	113.5	81.3	69.9
800x600	106.9	79.2	67.3
1024x768	80.2	64.9	58.4

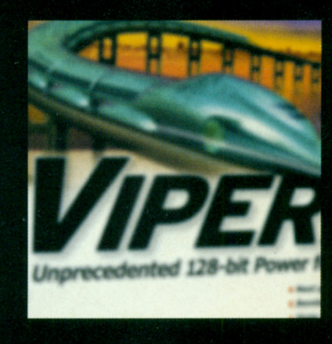
Estos benchmarks fueron realizados en una Pentium II 450 MHz, 256MB PC100 SDRAM, motherboard ASUS P2B y un disco rígido Quantum Fireball EX de 10.2GB

XTREME PC EL PROMEDIO

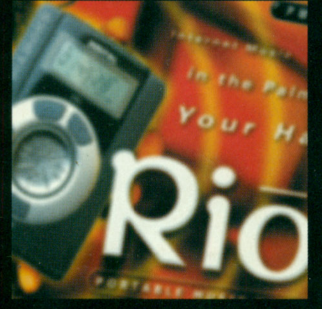
QUE TIENE: El último procesador 3D de 3dfx en su version 3000.
LO QUE SI: La salida de TV. Los controladores. La velocidad en altas resoluciones.
LO QUE NO: Algunos errores de compatibilidad en general con el Windows y con el Glide. La temperatura de la placa es mayor a cualquier otra placa aceleradora 3D.

90%





Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido

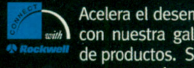








NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.



Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.



Sienta el Poder de Internet

PROMEDIO
95%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative Labs
INTERNET: www.soundblaster.com
PRECIO: $330
PUNTOS DE VENTA: En todos los locales de computación

PREMIO X XTREME



Creative PC-DVD Encore 6X

Lo último en tecnología al servicio del cine

Desde que salieron los primeros DVDs, se puede decir que los kits de Creative Labs son un clásico. Primero su kit PC-DVD, luego el PC-DVD Encore DRX2 y más tarde la versión 5X. En esta oportunidad, y a diferencia del kit anterior, son dos los cambios: el lector de DVD-ROM y la placa decodificadora. Así que si sos un amante de las películas y también exigente en lo que respecta a calidad visual, éste te puede llegar a resultar un combo más que interesante.

El lector

El nuevo lector de DVD que viene en el Kit Encore es de 6X, esto significa que puede llegar a 8.100KB/s leyendo DVDs y hasta 3.600KB/s leyendo CDs. La performance general de este lector hace que la presencia del antiguo lector de CDs sea casi obsoleta, lo que permite poder liberar espacio en el gabinete para cualquier otro accesorio. Sigue siendo IDE y viene con todos los cables necesarios para su conección.

La nueva Dxr3

El lector puede ser más rápido o más lento pero donde realmente se ve la diferencia es en la placa decodificadora MPEG-2. La nueva Dxr3 es tan distinta comparada con la antigua Dxr2 (que venía con el kit original Encore y el Encore 5X), que parece que no la hubiese hecho Creative. Como con una foto no se va a notar que tan bien se ve un DVD, se puede decir que es comparable a la decodificación por Software, pero con una imágen mucho más fluída. Soporta una resolución de hasta 1600x1200x32bits a 85Hz, lo que hace que trabajar con la placa de video no sea tan problemático. El único detalle que se le puede discutir acerca de la imágen, es que las letras del subtitulado se ven bastante mal, todas cuadradas y muy superpuestas a la imágen.

Otra diferencia con la Dxr2 es que cuando se activa la señal de salida S-Video o RCA, la imágen en el monitor desaparece y sólo se puede ver en el televisor. Si se quiere volver a ver en el monitor es la señal de la TV la que desaparece, sólo se puede ver de a uno a la vez.

La placa también posee una salida Dolby Digital AC-3 para poder escuchar el sonido de las películas como en el cine, siempre y cuando se la conecte a algún decodificador como puede ser el kit de parlantes Cambridge Soundworks Desktop Theater 5.1 (ver Xtreme PC N°16 para más información).

El Software

Ningún kit de Creative está completo sin un buen pack de software. En esta ocación obtendremos tres titulos en DVD-ROM: **National Geographic: The 90's, Riven: The Sequel to Myst** y **Compton's Interactive Encyclopedia 1998 Deluxe Edition.** Además de todo esto, en un CD vienen los controladores y el programa reproductor de DVD, que estéticamente es igual a la versión 3.5 del kit anterior.

Está todo dicho

No hace falta decir más nada, si querés un excelente kit de DVD para ver películas en tu casa, el PC-DVD Encore 6X es lo que necesitás. Y si todavía te sobra dinero y la querés hacer completa, los parlantes Dolby Digital de Cambridge van a hacer que no tengas más la necesidad de ir al cine para poder disfrutar realmente de cualquier película.

Características Principales

DVD-ROM

- 8.100KB/s de transferencia leyendo DVDs
- 3.600KB/s de transferencia leyendo CDs
- 180ms de tiempo de acceso en DVDs
- 120ms de tiempo de acceso en CDs
- 512Kb de memoria buffer

Decodificadora Dxr3

- Tecnología DynamicXtended Resolution para optimizar la calidad de la imagen
- Salida de Dolby Digital AC3
- Reproduce MPEG-1 (VideoCD) y MPEG-2 (DVD)
- Salida a TV: NTSC en 30fps o PAL en 24fps, por S-Video o RCA
- Soporta resoluciones de hasta 1600x1200x32bits en 85Hz
- Implementación del Overlay para los videos

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva versión del Encore con dos innovaciones, el lector y la decodificadora.
LO QUE SI: La imagen que proporciona la decodificadora. La velocidad de la lectora.
LO QUE NO: Que no se pueda ver en la TV y el Monitor al mismo tiempo. El pack de Software puede llegar a ser poco atractivo.

95%

Nueva generación de productos Teppro

Nuevo! Aceleradoras 2D-3D



HULK 4 savage 32MB

IMPACT TNT2 32MB

Revolución TOTAL Resurrector



Placa que restaura el sistema operativo y programas al instante!

Antes se reinstala configura todo en 2Hs...

Ahora se restaura en 2 minutos

Teppro Impact TNT2 es LEJOS el mejor

	Teppro Impact TNT2	3Dfx Voooooo3 3500
Bus Type	AGP 4X	AGP 2X
AGP Texturing	Si	No
Memory	32MB	16MB
Render Quality	32-bit	24-bit
Z-Stencil-Buffer	32-bit	24-bit
Large Texture Support	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL ICD	MiniGL
Maximum 3D Resolution with Z-buffer	2048x1536	1920x1200

TEPPRO

El nuevo nombre de las aceleradoras

Hulk III 12MB — Nº 1 en ventas



Compatible con todos los juegos, NO requiere Patch

Lo mejor para juegos 3D N64

- La que soporta todos los juegos
- Acelera en 3D los ROMs de N64
- Soporta SLI (doble performance con 24MB)
- **A pesar de ser PCI sigue siendo la mejor para juegos**

Adquieralos en las mejores casas de computación



Hulk III Banshee 16MB

Impact 550 TNT 16MB

Optimiza 3D Studio Max



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

Envios a todo el país

TEPPRO

www.teppro.com

WEB EN ESPAÑOL

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Team Evolve / Activision

The Red Oddysey

Por Santiago Videla

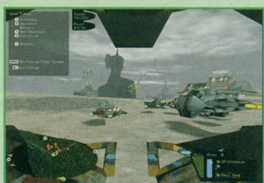
Con una gran cantidad de nuevos modelos, misiones y algunas cosas más, Red Oddysey se convierte en la primera expansión oficial, para el sensacional Battlezone. Este agregado nos introduce en un nuevo conflicto, que ocurre tiempo después del final de Battlezone, en este caso tendremos que enfrentar a las fuerzas chinas, que al parecer han descubierto nuevos restos de la tecnología alienígena que destruimos en el juego original y están usándola para crear una nueva generación de armas de destrucción masiva.

The Red Oddysey nos permitirá jugar del bando de los "Black Dogs", utilizando la totalidad de sus fuerzas, ya que si jugaron al juego original seguramente recordarán que antes sólo podíamos usar algunas de sus unidades y únicamente en las modalidades "Multiplayer".

La gran novedad es que también podremos jugar del lado de los chinos tanto en el modo "Campaña", como "Multiplayer" y el detalle más interesante que tienen, es que la totalidad de sus unidades y estructuras utilizan modelos completamente nuevos.

Esta expansión está compuesta por 23 nuevas misiones en su modalidad de "Campaña", de las cuales 15 son de los "Black Dogs" y 8 de los chinos.

La gran mayoría de estas nuevas misiones tienen un elevado grado de dificultad y ya desde un primer momento será necesario que además de estar familiarizados con las cosas que se pueden hacer, tengamos que estar acostumbrados a construir y dar órdenes rápidamente y con precisión, porque si los enemigos nos agarran desprevenidos, las posibilidades de zafar van a ser muy escasas.



Otra novedad que tiene Red Oddysey es que la música ha sido totalmente renovada y con la misma calidad que la de Battlezone, lo que lo convierte en una alternativa casi obligatoria para los fanáticos de este juego.

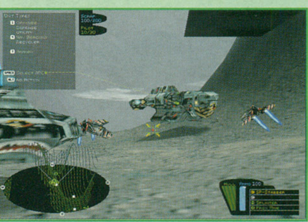
En lo que se refiere a las armas, no hay muchas novedades y los cambios más notorios en este aspecto es el equipamiento inicial de algunos vehículos.

En el caso de las modalidades "Multiplayer", éstas continuarán siendo las mismas, pero como ahora, además de los americanos, los rusos y los "Black Dogs" vamos a poder jugar con las fuerzas de los chinos, la cosa se pone un poco mejor, sobre todo porque las unidades chinas tienen la capacidad de hacerse invisibles.



Como comentario final, Red Oddysey es un excelente agregado y a pesar de que en un par de escenarios tiene algunos "Bugs" con respecto a las colisiones, eso no lo desmerece en lo absoluto, de todas formas les recomiendo que antes de jugarlo le instalen el "patch" que está incluido en el CD, para evitar cualquier tipo de problemas.





Evidentemente la gente de "Team Evolve" ha hecho un gran trabajo aquí y es por eso que creo que sin lugar a dudas, si ustedes son de los que se engancharon durante horas y horas con Battlezone, entonces vayan teniendo en cuenta a este espectacular agregado, mientras esperan la salida de Battlezone II.

LO QUE SI: Los nuevos vehículos, las misiones y la música.
LO QUE NO: La elevada dificultad.

83%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Bio Ware / Interplay

Baldur´s Gate: Tales of the Sword Coast

Por Santiago Videla

En estos últimos días, hizo su aparición por nuestros pagos la tan esperada expansión de una de las mejores aventuras RPG que se hayan hecho hasta el momento y si bien en un primer momento parecía que sólo se trataría de algunos escenarios nuevos acompañados por un argumento hecho a las apuradas, tengo que reconocer que Tales of the Sword Coast logró sorprenderme por completo.

Este agregado está destinado preferentemente a aquellos que hayan terminado al juego original, ya que desde el principio la dificultad es bastante elevada, pero aquellos que llegaron al final de Baldur´s Gate, tendrán la ventaja de que podrán jugar utilizando los personajes con los que derrotaron a "Sarevok", con todos los objetos, armas y equipo que les quedó después de esta última batalla.

Al comenzar, Tales of the Sword Coast los llevará a un pueblo llamado Ulgoth´s Beard, que se encuentra al Noroeste de Baldur´s Gate y en ese lugar, al hablar con la gente, se van a enterar de distintas leyendas que luego podrán investigar y así tomar parte de una serie de espectaculares aventuras que son independientes una de la otra.



Como cambios más importantes, esta expansión incluye una enorme cantidad de nuevos escenarios totalmente diferentes a cualquiera que hayan podido ver durante la versión original y con un nivel de detalle verdaderamente espectacula. Además y como era de esperarse, también van a tener que hacerle el aguante a toda una nueva gama de enemigos, pero en este caso van a contar con una cantidad bastante importante de novedosos hechizos, armas y diferentes objetos para lograrlo.

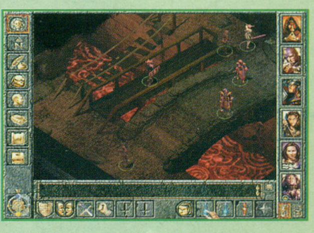






Con respecto al juego en sí, la gente de Bio Ware también hizo unas cuantas modificaciones, y la más notoria de todas es que ahora van a tener que resolver enigmas o "puzzles" usando o combinando distintos objetos, que les permitirán hacer cosas como por ejemplo: Reparar máquinas, operar paneles de control, activar o desactivar trampas y unas cuantas cosas más.

También podrán ver algunos cambios con respecto al "engine" del juego, que entre otras cosas hacen que los hechizos sean más rápidos, efectivos y con el fin de mantener la dificultad más balanceada ya no podrán atacar estando invisibles a menos que consigan un hechizo especial que se los permita.



Lamentablemente para muchos de ustedes, por el momento Tales of the Sword Coast sólo está disponible en inglés y por lo tanto es necesario tener el original en el mismo idioma, pero en caso de que lo tengan les recomiendo que no se lo pierdan.

LO QUE SI: Los nuevos escenarios y puzzles.
LO QUE NO: La dificultad lo convierte en un título sólo para expertos.

93%

Constructor de Mundos

Editando nuestros juegos preferidos

Por Durgan Nallar

Puede ser que hayamos terminado Unreal o Half-Life varias veces y en todos los niveles de dificultad, o que hayamos tenido la suerte de poder jugar con otros a través de Internet o con la LAN de nuestros alte-rados amigos. Puede ser también que hayamos probado un montón de juegos más y estemos un poco aburridos, como que no sabemos qué nos falta para ser informáticamente felices. Hasta nos decidimos a probar una de esas fabulosas aventuras gráficas o aquél juego de estrategia por turnos del que tanto hablan.

Pero siendo gente de acción como somos, acostumbrados a movernos a través de un espacio tridimensional, con todos los sentidos en estado de alerta y rápidos como el Coyote, realmente no nos llevamos bien con Grim Fandango ni con Alpha Centauri. Cada vez más somnolientos manoteamos Starcraft, a ver si la dinámica de la estrategia en tiempo real logra darnos consuelo... y aunque un rato más tarde nos sentimos mejor, todavía no es suficiente y pronto nos quedamos mirando sin ver la estantería cubierta de juegos. ¿Hay algo que nunca hicimos? ¿Qué se nos escapa? La respuesta está delante de nuestras narices. Conocemos a la perfección cada arcade 3D, mapa por mapa, enemigo por enemigo, pero nunca hemos visto cómo funcionan, cómo son en la intimidad de algoritmos y texturas. Es hora de empezar.

M'hijo el Ingeniero

Desde Wölfenstein 3D en adelante y, una vez más, gracias a John Carmack, el actual gurú de la programación tridimensional, ha sido posible editar nuestros propios mapas. Crear nuevos niveles sirve para varios propósitos, fundamentalmente para extender la vida útil de un juego, como en el caso de los arcades 3D más famosos: Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Jedi Knight por ejemplo, y en la actualidad Unreal y Half-Life. En otros géneros esto también ha dado grandes resultados; de hecho, en algunos casos ya se lo había hecho con anterioridad a la fiebre de edición desatada por Wölfenstein 3D. Los juegos de estrategia, los simuladores de vuelo y algunos arcades proporcionan herramientas de edición. Hoy en día pueden conseguirse cientos de niveles creados por los fanáticos. Diseñar mapas nuevos y modificaciones es completamente legal, siempre y cuando se distribuyan en forma gratuita y sin fines de lucro.

El paso siguiente a la edición de mapas es la conversión total.

No sólo es posible crear mapas. También se puede modificar por completo el espíritu de un juego, adaptarlo y rediseñarlo. El caso de una conversión total más inspirado es el de Team Fortress, que nació como una modificación al engine de Quake y debido a su impresionante éxito ha sido actualizado usando el de Half-Life, que es en sí mismo una modificación del engine de Quake II. El nuevo Team Fortress Classic es un agregado gratuito que requiere Half-Life para ejecutarse (TFC está en el XCD #1 como parte del parche que actualiza HL a la versión 1.0.0.9). Una conversión total es mucho más complicada de llevar a cabo que la simple creación de un mapa, porque implica dibujar nuevas texturas, generar bibliotecas de sonido y lidiar con la programación de scripts y las entidades que poblarán la conversión.



Starsiege: Tribes, que pronto hará furor en la Argentina, tiene uno de los mejores editores.

El mundo de alambre

Por lo pronto, si se tiene la idea de comenzar a meterse en el mundo del diseño tridimensional, habrá que dedicar los primeros tiempos a familiarizarse con un editor de niveles. Costará un poco las primeras horas, a menos que se tengan nociones de cómo se trabaja con paquetes profesio-

nales como 3D Studio o AutoCAD. ¡Tranquilos! Los editores de los juegos son mucho más sencillos y específicos, pero utilizan el mismo principio que sus hermanos mayores. Por lo general, tendremos varias ventanas, algunas con herramientas geométricas, otras con paletas de texturas y las que muestran el trabajo desde las tres perspectivas posibles.

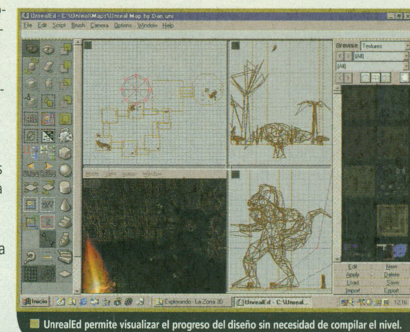
En cuanto al procedimiento, todos varían, pero desde luego siempre se siguen pasos similares. Empezamos dibujando con las herramientas una forma que será la primer habitación o lugar de nuestro mapa. Hasta entonces lo único que veremos será una malla de alambre, flotando serenamente en un mosaico de líneas que se pierden en el horizonte. Es el primer momento de la creación, una especie de acto místico (no, no estamos locos ni tenemos complejo de dioses). Seguimos añadiendo habitaciones y las conectamos con corredores, elevamos o bajamos la altura de los techos y pisos. Lo más complicado de hacer suelen ser las uniones entre ambientes, las escaleras y los ascensores. Hay que poner un esfuerzo extra para entender esos tópicos si queremos que nuestro mapa luzca un aire profesional. También habrá que elegir una textura de la paleta para aplicar a las paredes. Luego se agregarán las fuentes de luz, encargadas de iluminar nuestro nivel. Los coquetos pondrán adornos, eligiendo de las librerías provistas: plantas, fuentes, cuadros, candelabros, telas de araña, lo que dicte la imaginación y lo que tengamos a mano. Después pondremos las entidades que habitarán nuestra obra: distintos tipos de enemigos y también algunos amigos neutrales, si el juego lo permite.

En dificultad, le siguen los eventos que podemos programar para que sucedan cuando el jugador ingresa en determinado lugar, por ejemplo un terremoto, un sonido o el paso de un avión. Claro que aquí ya estaríamos hablando de edición avanzada, digamos unas veinte horas más allá de nuestro tímido principio.

El misticismo del bit

Decididos a diseñar nuestros mapas personalizados, con tal de experimentar el asombro provocado por nuestro propio genio al estar caminando DENTRO de algo que levantamos piedra por piedra, tenemos que hacernos con las herramientas apropiadas. Los editores vienen en su mayoría con los juegos, aunque algunos aparecen más tarde en una actualización oficial del producto o bien como regalo de los fanáticos para descargar desde Internet. En la red se consiguen editores nuevos, librerías de texturas y sonidos de libre utilización. Más adelante podremos hacer bibliotecas a gusto personal, pero al principio es mejor ahorrar trabajo y concentrarse de lleno en la edición simple.

Uno de los editores más fáciles de usar, casi el ideal para aprender lo básico -y a pesar de ser viejito- es Build, el editor que viene con Duke Nukem 3D. Unreal guarda en su disco el excelente UnrealEd, la misma poderosa herramienta con la que los desarrolladores de Epic MegaGames diseñaron los niveles del juego. UnrealEd es uno de los más fáciles de usar y se actualiza con cada parche para Unreal. Half-Life trae una versión específica para sí mismo del impresionante editor WorldCraft, que en su versión completa puede generar niveles para otros arcades 3D como Quake II. Por desgracia, los editores zarpan sin manuales de ayuda, a veces ni siquiera elementales. De nuevo la solución consiste en internarse en los vericuetos de Internet en busca de tutoriales y ejemplos. Para Half-Life recomendamos especialmente **http://halflife.gamedesign.net/** y **www.karljones.com/halflife/almanac.htm** Jedi Knight, el FPS de LucasArts, es otro de los juegos cuya edición resulta interesante; hay que ir a **http://outpost.simplenet.com/JediKnight/files/editors.html** para conseguir editores, tutoriales y secretos.



UnrealEd permite visualizar el progreso del diseño sin necesidad de compilar el nivel.



El nuevo Quake III Arena zarpará con un editor profesional.



El placer de los dioses: modificar a gusto el entorno de nuestra creación.

Crear y compartir

Hacer un buen mapa no es sólo cuestión de belleza y funcionalidad. De nada sirve caminar por una hermosa catedral del siglo XV si no ocurre nada interesante, porque pronto nos cansaremos de admirar los vitraux y las texturas de las paredes. Es necesario diseñar el nivel utilizando toda nuestra creatividad, agregándole puzzles lógicos y dosificando la cantidad de enemigos para que al jugar no resulte demasiado fácil ni tampoco imposible. Muchos diseñadores acompañan un archivo de texto con una breve historia que describe los objetivos, la cantidad de jugadores recomendada si es un mapa multiplayer y sobre todo las instrucciones para cargar el nivel. Así que, muchachos, empiecen a diseñar nuevos mapas para sus juegos preferidos. Cuando los tengan listos para darlos a conocer, con gusto los publicaremos en el XCD para envidia de amigos y enemigos.

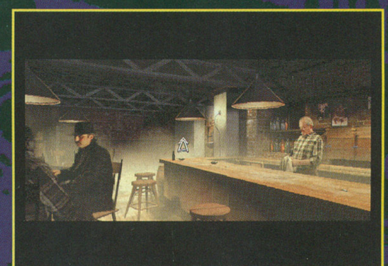
Black Dahlia

La solución completa para que puedas terminar esta apasionante e intrigante aventura de Take2 Interactive

Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti

Avanzá y ponete detrás del escritorio. Abrí el cajón derecho. Agarrá la lista de cosas para hacer y volvé a dejarla en donde estaba. Clickeá en ésta nuevamente y movela para ver el revolver. Agarrá el revolver. Cerrá el cajón. Andá hacia el frente del escritorio y girá a la derecha para ver el gabinete cerrado, acercate a él. Tocá el mango del revolver para encontrar la llave del armario y abrilo. Clickeá en el mensaje que se encuentra en la esquina superior izquierda. Dejalo en donde estaba. Clickeá en la carta de Sullivan. Viajá a la oficina de Sullivan. Hablá con Sullivan y decile : "Preguntá acerca de tu antecesor", "Preguntá acerca de los ficheros del caso", "Preguntá acerca de Finster", "Dile que parece propaganda facista", "Preguntá acerca del detective". Viajá al despacho del detective Merylo.

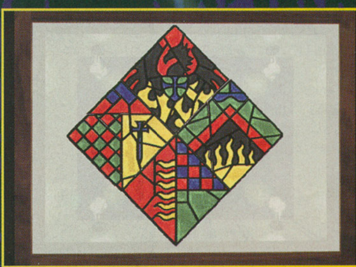
Hablá con el detective Merylo y decile: "Preguntá acerca de los asesinatos del Torso", "Preguntá si el FBI está ayudando en el caso de los asesinatos del Torso", "Preguntá acerca de la queja del Sr. Finster". Clickeá en el libro de antecedentes. Clickeá en el Papel timbrado de Finster. Andá al despacho de Hank Finster. Hablá con él y decile: "Preguntá acerca del hombre que le dio la invitación", "Preguntá la descripción del mensajero", "Preguntá acerca de donde puedo encontrar al mensajero", "Preguntá acerca de la Hermandad de Thule". Viajá al bar McGinty's. Avanzá y hablá con el cantinero y decile: "Prenguntá acerca del capataz". Girá a la derecha y avanzá hacia el



agente del FBI, hablá con él y decile: "Preguntá acerca del capataz", "Preguntá quién es". Viajá a la oficina de Sullivan. Hablá con Sulliman y decile: "Preguntá acerca de la Lista Negra". Volvé a tu oficina. Andá detrás de tu escritorio y marcá 267-404. Viajá a la oficina del detective Merylo. Hablá con él y decile: "Pregunta acerca del agente especial Winslow". Volvé a tu oficina y clickeá en el mensaje.

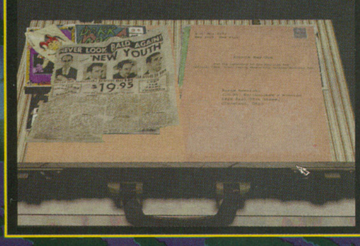
Hablá con Helen Strauss y decile: "Preguntá acerca de su padre, el profesor Strauss", "Preguntá acerca de su especialidad". Volvé a tu oficina. Apenas entrás girá a la derecha y encendé la luz. Mirá para arriba y clickeá en el plafón de la luz que cuelga del techo. Viajá al bar McGinty's. Avanzá hacia delante pasando al cantinero, girá a la izquierda, hablá con el pelado (Hansen) y decile: "Pregunta acerca del capataz". Viajá al museo de Ciencias Naturales. Andá a tu inventario y usá el expediente del caso, el papel timbrado de Finster y la bolsa con runas. Hablá con Helen Strauss y decile: "Preguntá acerca del cristal roto de la venta". Clickeá en la vitró y armalo. Una vez resuelto alejate y clickeá en la luz que se encuentra sobre la mesa de trabajo para encenderla. Clickeá en la lista de nombres. Viajá al bar de McGinty. Avanzá hacia el cantinero, girá a la derecha y marcá 267-259 en el teléfono. Escribí "Louie Fischterwald". Viajá a la Habitación del Cuervo.

Girá a la derecha y clickeá en el intercomunicador dos veces. "Dile que Finster te envía". Alejate de la puerta. Girá a la derecha y clickeá en la tarjeta que está debajo del escritorio hasta que puedas agarrarla. Abrí el inventario y clickeá dos veces en la estampita para leer el otro lado. Viajá a la Mision de San Bartolomé. Hablá con el hombre del escritorio (Ernie) y decile: "Preguntá acerca de Louie", "Preguntá si conoce a Louie", "Preguntale que hace", "Pregunta si la misión ha estado ocupado". Viajá al museo. Hablá con Helen Strauss y



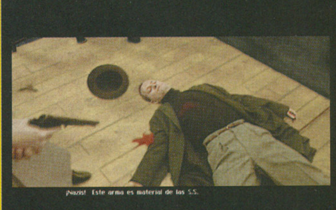
decile: "Pregunta si ella sabe como se montan los trozos de runas". Viajá a la Habitación del Cuervo. Hablá con Louie y clickeá en "Preguntá a Louie sobre la invitación". Viajá a la Misión de San Bartolome. Hablá con Ernie y decile: "Engaña a Ernie al despedirte". Mirá abajo del escritorio clickea en el maletín negro. Mové todos los papeles hasta que encuentres una foto blanco y negro. Agarrá la foto y guardala en el inventario. Viajá a la oficina del detective Merylo. Hablá con él y mostrale la foto de Ernie. Viajá a la Habitación del Cuervo. Mostrale la foto de Ernie a Louie. Girá a la derecha y avanzá. Clickeá en la botella para tirarla. Disparale al pistolero.

Hablá con el detective Merylo y decile: "Preguntale acerca del pistolero del almacen", "Cuentale todo lo que sabes". Leé el diario en donde dice "Encontrados restos de



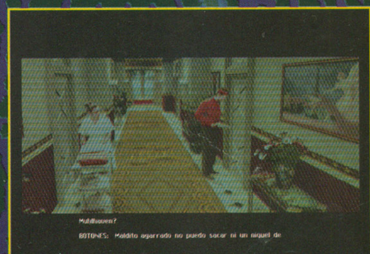
las víctimas del Torso" y "Sobreviví al asesino del Torso". Viajá al despacho de Sullivan. Hablá con Sullivan y decile: "Pon al jefe al día en tu caso" y "Preguntá acerca del Sr. Pensky". En el inventario, clickeá en el caja de cerillas y giralo para obtener un número telefónico. Clickeá en el frente para saber el nombre, Muhlhaven. Viajá al Hotel Cleveland. Hablá con el conserje y decile: "Preguntá si está Muhlhaven dentro", "Preguntá más acerca del Muhlhaven", "Preguntá el número de habitación de Muhlhaven" y "Amenazale" o "Sobornale", es lo mismo. Girá a la derecha y usá el teléfono. Marcá 425-637. Girá a la derecha y clickeá en el carrito. Agarrá el cuchillo. Clickeá en en la parte superior de la puerta. Girá a la derecha y clickeá en la cama. Girá nuevamente a la derecha y clickeá en la mesa de luz que está a la derecha de la cama. Agarrá la llave y la invitación que se encuentran dentro del jarrón. Girá a la derecha y clickeá en el Armario que está contra la pared. Clickeá en las manijas. Girá a la izquierda y clickeá en la cama. Clickeá dos veces en el jarrón y dos veces en la foto que está dentro. En el inventario, girá la foto para leer el mensaje. Viajá al Desván de Louie. Girá a la derecha y clickeá en la estufa. Clickeá en la escobilla que se encuentra a su lado. Girá a la derecha y avanzá directamente hacia la puerta. Clickeá dos veces en la caja cerrada que está bajo el piso (donde hace ruido el parque). Abrí el inventario y clickeá en la casa de madera de la siguiente manera: Girá la lámpara que está a la izquierda de la ventana grande en el sentido de las agujas del reloj. Empujá la pequeña ventana que está a la izquierda. Empujá la chimenea. Deslizá el panel que esta bajo la ventana hacia arriba. Girá la rueda hacia el atrás de la casa. Deslizá el panel que esta hacia abajo y hacia la izquierda de la pequeña ventana lo más que puedas hacia la izquierda. Deslizá el panel que estaba debajo de la ventana, hacia su posición inicial. Levantá la chimenea. Girá la rueda hacia vos. Girá la lámpara de la izquieda en contra de las agujas del reloj hasta que esté parada nuevamente. Deslizá el panel largo que está debajo de la ventana de la izquierda. Abrí la puerta hacia la derecha de la ventana grande. Deslizá la puerta abierta hacia la izquierda lo más que se pueda. Deslizá el pequeño panel cuadrado que esta debajo de la ventana grande hacia arriba. Agarrá la llave y el anillo. Viajá a al despacho de Sullivan. Hablá con él y decile: "Preguntá sobre Joseph Muhlhaven", "Preguntá sobre el chantajista", "Preguntá sobre la foto" y "Preguntá sobre el último caso de Pensky". Viajá a Flanagan y después a la oficina del FBI. Hablá con Winslow y decile: "Preguntá acerca del pistolero" y "Prenguntá sobre los casos de Pensky". Viajá al Hotel Cleveland. Girá a la izquierda y clickeá en la manija del armario. En el inventario usá el sello.

Clickeá en la invitación cuatro veces. Viajá a la oficina del FBI. Girá a la izquierda y clickeá dos veces en la foto que está a la derecha de la puerta. Clickeá del lado izquierdo de la foto. La combinación de la caja fuerte es: Girá hacia la derecha el dial y pasá 19 dos veces, pará en la ter-



cera. Ahora girá a la izquierda y pasá el 6 una vez, pará la segunda vez. Girá hacia la derecha hasta el 33. Ahora abrí la caja fuerte. Clickeá en el archivo que se encuentra sobre el estante. Pasá por todos los papeles hasta que encuentres que Pensky está en la Residencia Sunnyvale. Ahora alejate y clickeá en la tarjeta de identificación. Viajá a la Residencia Sunnyvale.

Hablá con Pensky y decile: "Preguntá acerca de este caso", "Preguntá acerca del asesino del Torso", "Preguntá acerca de la Habitación del Cuervo" y "Preguntá acerca de si los sueños le han dado problemas". Viajá a tu oficina. Girá a la derecha y clickeá en los libros que están a la derecha del armario cerrado. Clickeá en The Crusades. Clickeá dos veces en la pluma. Viajá al Desván de Louie. Avanzá. Girá a la izquierda y clickeá en el vestidor. Abrí el vestidor con la llave que encontraste en la caja cerrada de la siguiente manera: empujá la llave hacia la cerradura, girá la llave a la izquierda, tirá de la llave, girá la llave a la derecha dos veces, empujá la llave hacia dentro, girá la llave hacia la posición inicial, tirá de la llave. Clickeá dos veces en el colmillo que está detrás del mecanismo de cerradura. Viajá a Flanagan's. Hablá con Muhlhaven y decile: "Preguntá por qué está siendo chantajeado", "Preguntá acerca de la habitación del cuervo", "Preguntá cómo entrar en la fiesta". Usá la invitación que



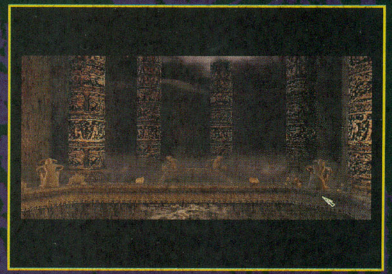
tenés en el inventario. Viajá a la Residencia Sunnyvale. Hablá con Pensky y decile: "Preguntá acerca de la fiesta en la habitación". Viajá al museo. Girá a la derecha y clickeá en el mostrador. Agarrá el papel. Clickeá en los sellos. Clickeá otra vez para abrirlo. Para elegir el sello correcto tenés que girar los discos de la siguiente forma: Girá el 4to. disco a la derecha, girá el 1er. disco a la derecha, girá el 5to. disco a la derecha, girá el 1er. disco a la derecha, girá el 2do. disco a la derecha, girá el 1er disco a la derecha, girá el 3er. disco a la derecha, girá el 5to. disco a la izquierda, girá el 1er disco a la derecha, girá el 2do disco a la izquierda, girá el 3er. disco a la izquierda, girá el 1er. disco a la izquierda y finalmente girá el 4to. disco a la izquierda.

Girá a la izquierda y clickeá en la puerta que está al lado del hombre. Girá nuevamente a la izquierda y clickeá en el plato que está en la mesa. Clickeá al lado de la mesa. Girá a la derecha y usá el plato en la bandeja de vidrios.

Girá a la izquierda y tirá de la cadena. Clickeá en la mesa. Tomando el panel del dragón negro (que es el único que no se abre) como 1 abrí el resto de los paneles (en el sentido de las agujas del reloj) en el siguiente orden: ***6,8,11,12,9,4,5,7,2,3,10,1.*** Alejate de la carta.

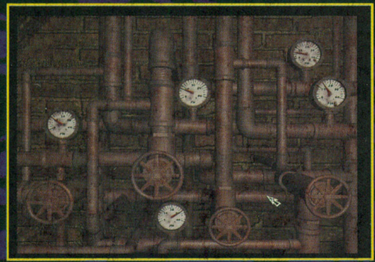
Hablá con Cassandra y decile: "Preguntá sobre el Sr. Pensky", "Cuenta lo de las pesadillas", "Si". Avanzá hasta la puerta de madera y poné los símbolos de la primera columna en este orden: Corona, llave, serpiente, estrella, llave, escudo, sol, pájaro. En la segunda columna: pájaro, luna, escudo, pez, serpiente, cometa, corona, pescado. Presioná -ESC- para volver con Cassandra. Hablá con ella otra vez y decile: "Cuenta lo de las esferas de cristal". Girá página del libro. Viajá al despacho de Sullivan. Hablá con Sullivan y decile: "Menciona la unión entre la Hermandad de Thule con los asesinatos del Torso", "Preguntá sobre".





Viajá al despacho del detective Merylo. Hablá con Merylo y decile: "Preguntá si puedes ver las pruebas del caso del Torso". Clickeá en el objeto #1. Pasá todas las páginas. Clickeá en la dirección de la víctima en la tercera página. Devolvele el libro. Clickeá en el objeto #2. Clickeá en la foto de la víctima. Devolvele la foto y clickeá en el objeto #3. Clickeá en el diario y devolvéselo. Ahora clickeá del objeto #4 al #18 en orden para poder observarlos. Clickeá en el objeto #19 para hablar con Merylo acerca de la confiscación del FBI. Hablá con Merylo y decile: "Preguntá acerca de Von Hess", "Preguntá acerca del medallón de Von Hess". Viajá a la oficina del FBI. Hablá con Winslow y decile: "Preguntá sobre Von Hess", "Preguntá sobre el medallón de Von Hess", "Pide ver las evidencias del caso Torso", "Preguntá si tiene alguna evidencia del detective Merylo", "Pregunta sobre Pensky". Viajá a Kingsbury Run y después a la Casa de Santini. Habla con la Sra. Santini y decile: "Preguntá sobre los móviles del asesino". Clickeá en la Sra. Santini para que se vaya. Girá a la derecha y apagá la luz. Girá a la izquierda y clickeá en la ventana que está a la derecha de la cama. Clickeá en la cortina y mantenela hasta abajo de todo, después soltala. Viajá a la habitación del Cuervo. Girá a la derecha y clickeá en la puerta (mirá los símbolos que están más abajo). Viajá al despacho del Detective Merylo. Hablá con Merylo y decile: "Preguntá si Winslow devolvió la prueba". Clickeá en el ítem #19. Viajá al Salón Psíquico. Hablá con Cassandra y decile: "Preguntá sobre cómo entrar en trance". Clickeá en la esfera de la izquierda, clickeá en la esfera de la derecha, clickeá en la esfera de la derecha, clickeá en la esfera de la derecha, clickeá en la esfera de la derecha, clickeá en la esfera de la derecha, clickeá en la esfera de la izquierda y finalmente clickeá en la esfera de la izquierda. Avanzá hacia delante. Clickeá en la pileta de Odin. Clickeá en todas las piedras para tener visiones. Alejate de la pileta. Presioná -ESC- para volver con Cassandra. Decile: "Cuenta lo de las piedras y el estanque", "Cuenta que te viste a ti mismo en el estanque". Viajá a la casa de Santini. Girá a la izquierda y acercate al escritorio. Clickeá en el zócalo que esta al lado del escritorio. Clickeá en los papeles, en las Runas y en Kingsbury Run.

Avanzá hacia delante. Girá a la derecha y avanzá hacia delante cuatro veces. Girá a la izquierda y avanzá cinco veces. Girá a la derecha para ver las válvulas. Girá la tercer válvula en el sentido de las agujas del reloj hasta que el tercer medidor diga 30. Girá la segunda válvula en senido horario hasta que el primer medidor diga 40. Girá la segunda válvula en sentido antihorario hasta que el primer medidor diga 25. Girá la segunda en sentido horario hasta que el primer y el quinto medidor digan 30. Girá la primer válvula hasta que el cuarto medidor diga 30. Clickeá en la puerta. Clickeá en la cerradura. Viajá a la oficina del FBI. Hablá con Winslow y decile: "Preguntá por el medallón de Von Hess". Clickeá en la cerradura de la puerta. Clickeá en la puerta. Contando como 1 el switch de arriba a la izquierda clickea en los demás en el siguiente orden: 5, 4, 2, 3, 7, 5, 2. Girá a la izquierda y mirá hacia arriba. Clickeá en la saliente. Viajá a la Habitación del Cuervo. Clickeá en el armario. Clickeá en la mesa que está a la derecha del armario. Clickeá en el candelabro de la izquierda. El candelabro tiene cinco piezas. Contando la 1ra. como la de más arriba, girá las en este orden: sección 4 a la derecha dos veces, sección 5 a la izquierda dos veces y sección 3 dos veces a la derecha. Clickeá en el talismán verde dos veces para agarrarlo. Viajá al Salón Psíquico. Hablá con Cassandra y decile: "Preguntá como entrar en trance". Avanzá y clickeá sobre la pileta de Odin.



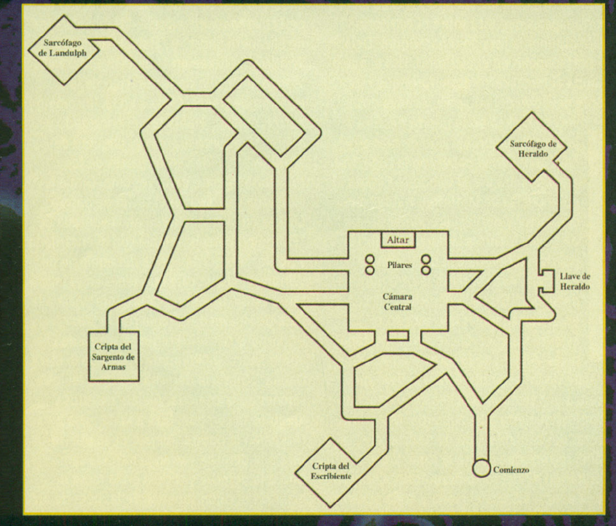
Clickeá en el ícono del talismán. Presioná -ESC- para volver con Cassandra. Girá a la derecha y avanzá hacia las estanterias. Clickeá en el libro que está en el segundo estante de abajo y hacia la derecha.

Clickeá en la puerta del Sol. Para abrir la puerta tenés que girar los símblos de modo de que la parte dorada este mirando hacia arriba. Una vez que estén todas en su lugar clickeá en el Sol para abrir la puerta. Clickeá en la caja de metal de la izquierda. Para abrila move la palanca: izquierda, arriba, derecha, abajo, derecha, arriba, izquierda, izquierda, abajo, derecha, derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, derecha, arriba, izquierda, izquierda, abajo, derecha, arriba, arriba, abajo. Alejate de la caja de metal. Girá a la derecha y clickeá en el caja de metal del medio. Contando las llaves de izquierda a derecha y numerándolas del 1 al 8 ponelas de la siguiente forma:

4 8 1
3 6 2
7 5

Alejate del baúl. Girá a la derecha y clickeá en la caja de metal de la derecha. Numerando las palancas de izquierda a derecha del 1 al 7, activalas de la siguiente forma: 1,4,6 y 7. Depués apretá ocho veces el botón rojo. Clickeá en el Black Dahlia.

Girá a la izquierda y clickeá en los escalones. Clickeá en el agujero en la puerta. Clickeá en las cajas para avanzar. Girá a la izquierda y avanzá nuevamente. Girá a la izquierda y avanzá a traves de las cajas. Clickeá en la manivela. Clickeá en la palanca de la izquierda y luego dos veces en la derecha. Alejate de la manivela. Girá a la derecha y clickeá por el camino a través de las cajas. Girá a la izquierda y clickeá en la polea del pozo. Avanzá hacia delante. Girá a la derecha y avanzá tres veces. Girá a la derecha y avanzá una vez. Clickeá en el altar. Clickeá en la caja que está a la derecha del altar. Clickeá en ovalo dos veces. Volvé hacia atrás dos pantallas. Girá a la derecha y clickeá en el túnel. Gira 180° y clickeá en el túnel. Girá a la derecha y avanzá tres pantallas. Clickeá en el sarcófago. Clickeá en la cerradura del sarcófago.



Usá el artefacto que tenés en el inventario. Clickeá sobre el sarcófago. Alejate del sarcófago. Pegá media vuelta y salí de la tumba del Heraldo. Avanzá dos pantallas. Girá a la derecha. Avanzá una pantalla. Girá a la derecha otra vez y avanzá dos pantallas para llegar a la cámara central. Clickeá en el altar y girá 180°. Clickeá en el túnel de la izquierda que está enfrente tuyo. Girá a la derecha. Avanzá dos veces. Girá a la izquierda. Avanzá una vez. Girá a la izquierda. Avanzá dos veces. Girá a la derecha y avanzá tres veces para llegar a la Cripta del escribiente. Girá a la izquierda y clickeá en el sarcófago dos veces. Clickeá en las piedras. Girá a la derecha. Clickeá en la pileta que está opuesta al sarcófago. Usá las piedras que tenés en el inventario. Armá el rompecabezas. Girá a la derecha y clickeá en la puerta. Avanzá dos veces. Girá a la izquierda. Avanzá dos veces. Girá a la izquierda. Avanzá tres veces. Girá a la izquierda. Avanzá una vez. Girá a la izquierda. Avanzá cuatro veces. Girá a la izquierda y avanzá dos veces para entrar en la próxima tumba. Clickeá en el sarcófago. Clickeá sobre el sarcófago. Clickeá en la hoja de la espada para copiar las runas. Salí de la sala del sarcófago. Girá a la derecha y clickeá en la puerta. Avanzá. Girá a la izquierda. Avanzá dos pantallas. Girá a la izquierda. Avanzá tres pantallas. Girá a la izquierda. Avanzá tres pantallas para entrar a la proxima tumba. Avanzá una pantalla para acercarte al puente. Clickeá en el puente. Clickeá en la sección izquierda del escalón del puente. Clickeá en la sección derecha del escalon del puente. Clickeá en la sección derecha o izquierda del escalon del puente. Clickeá en la sección del medio. Clickeá en la sección derecha. Clickeá en la sección izquierda. Clickeá en la sección derecha para llegar a la cima. Clickeá en el sarcófago. Abrí el sarcófago. Clickeá en la runas para copiarlas. Ahora que tenés todas las copias de las runas podés poner el Black Dahlia. Alejate del sarcófago. Clickeá en la sección abierta del sarcófago para ver en su interior. Salí de la sala del sarcófago. Girá a la derecha y avanzá hacia el puente. Repetí el camino inverso para cruzar el puente. Volvé a la cámara central. Girá a la derecha. Clickeá en el altar. Girá a la izquierda. Clickeá en los pilares y poné los símbolos como aparecen en la foto más adelante.

Clickeá en le sarcórfago dos veces. Armá el Black Dahlia.

Colocá el Black Dahlia armado en las manos del sarcófago. Girá a la derecha y

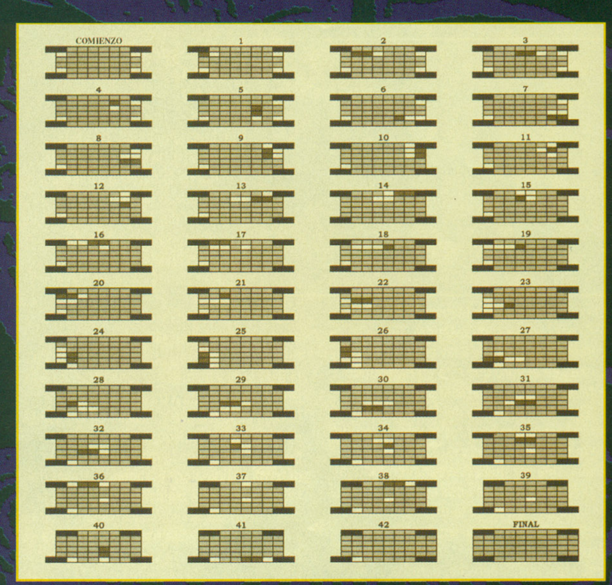
clickeá sobre el agujero que está alrededor del sarcófago. Girá a la izquierda y clickeá en la sección cuadrada izquierda tres veces que se encuentra al pie del sarcófago. Clickeá en la sección cuadrada derecha dos veces. Girá a la derecha. Clickeá en el agujero. Avanzá una pantalla. Girá a la izquierda. Clickeá en la sección cuadrada dos veces. Clickeá en los binoculares. Alejate de los binoculares. Girá a la izquierda. Avanzá una pantalla. Girá a la izquierda y buscá en la pared de la derecha hasta que el cursor se active. Clickeá en la daga para sacarla.

"Pregunta sobre el ritual en el monasterio", "Pregunta como consiguió al asesino del Torso en Cleveland". Clickeá en Von Hess. Clickeá en el hombre que está sentado. "Pregunta sobre Collins", "Pregunta donde estaba el catre de Collins". Girá a la izquierda y clickeá en el vaúl de Collins. Abrí el cajón deslizandolo hacia la derecha. Clickeá en las cartas. Alejate. Clickeá en el cenicero que está en la mesa. Avanzá hacia la puerta. Girá a la derecha y clickeá en la lista que esta sobre la mesa dos veces. Alejate. Girá a la izquierda y clickeá en la puerta. Avanzá tres veces y abrí la puerta. Repetí esto hasta pasar el vagón de equipaje (6 veces aprox.). Clickeá en la puerta de la oficina del Conductor. Hablá con el conductor y decile: "Preguntar acerca de la habitación asignada" escribí "Matt Collins". Girá a la derecha y abrí la puerta. Abrí la otra puerta. Avanzá dos veces para cruzar el vagón de equipaje. Clickeá en el mapa que está en la puerta hasta que lo agárres. Alejate de la puerta. Girá a la derecha y clickeá en la cadena que está en el segundo estante para agregarla a tu inventario. Girá a la derecha y avanzá para ponerte en el



medio del vagón. Este es un buen momento para salvar el juego. Girá a la derecha y tirá del freno de emergencia UNA SOLA VEZ. Girá a la izquierda y mirá para abajo. Clickeá en el maletín marrón que está a la derecha. Girá a la derecha de modo de poder ver en la pantalla al maletín y el freno de mano. Usá la soga que tenés en el inventario. Clickeá inmediatamente dos veces en la puerta de la oficina del conductor. Clickeá en el escritorio. Clickeá en el cajón izquierdo. Clickeá en el portapapeles. Pasá las tres páginas. Alejate y clickeá en el portapapeles que está sobre el escritorio para obtener la lista de reparaciones. Dejá el portapapeles en el escritorio. Usá el mapa y andá al tercer carro dormitorio que está sobre el vagon del equipaje. Avanzá dos veces y clickeá en la puerta #7. Girá a la derecha y abrí el cajón de más arriba. Clickeá en el papel con la runa. Usá el mapa para ir a el Caboose. Clickeá en la puerta de la oficina. Hablá con el conductor y decile: "Preguntar acerca de Collins". Girá a la derecha y abrí la puerta. Abrí la puerta del vagón de equipaje. Avanzá hasta la otra punta del vagón. Girá a la derecha y clickeá en el portapapeles que está en el estante superior. Clickeá en el portapapeles. Alejate de la lista de equipaje. Alejate de los estantes. Girá a la derecha y avanzá una pantalla. Clickeá en el baúl de Winslow que está a la izquierda. Mové las piezas del baúl de modo de deslizar el panel secreto que oculta la runa. Volvé a la habitación #7 del carro dormitorio. Clickeá en la puerta #7. Usá el mapa y andá al carro comedor. Avanzá una pantalla. Hablá con Alice y decile: "Disculpate con ella", "Prentá si ha visto a Winslow", "Preguntá donde irá". Clickeá en Alice nuevamente.

Mirá hacia el teléfono. Usá el teléfono. Clickeá en la policia y colgá. Usá el mapa y andá a la Cafeteria de Gabe. Hablá con el detective Maxwell y decile: "Hablale acerca de Elizabeth Short" y "Hablale acerca de Winslow". Clickeá en el detective Maxwell. Viajá a la Oficina de facturación de la estación de trenes. Clickeá en la "Incoming parcels Office". Hablá con el encargado y delice: "Preguntá acerca del paquete de Winslow" y "Pide ver los partes de facturación". Alejate de la ventana. Girá a la izquierda y clickeá en el tacho de basura. Clickeá en la caja. Clickeá en la ventana de "Outgoing parcels". Hablá con el encargado y decile: "Preguntá acerca del equipaje de Winslow". Usá la caja que tenés en el inventario. Escojé una entrega urgente. Viajá a la Casa de Huespedes. Hablá con la Sra. Underhill y decile: "Preguntá acerca de Elizabeth Short" y "Pregunta acerca de la Black Dahlia". Girá a la derecha y clickeá en los cajones de la cómoda. Alejate de estos y luego de la cómoda. Girá a la derecha y clickeá en la puerta. Alejate de la puerta. Girá a la derecha y avanzá hacia la cama. Girá a la derecha y clickeá en la mesa de luz. Abrí el cajón superior de la mesa de luz.

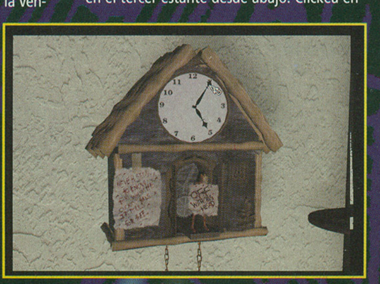


Clickeá en la nota que está en el cajón dos veces. Cerrá el cajón. Abrí el cajón del medio de la mesa de luz. Cerrá el cajón. Abrí el último cajón y clickeá en la novela. Dejala en donde estaba. Clickeá en la nota que está debajo de la novela dos veces. Cerrá el cajón. Alejate de la mesa de luz. Viajá al Hotel Biltmore. Hablá con Ike, el cantinero. Usá la foto que tenés en el inventario. Viajá a la Oficina de facturación de la estación de trenes. Andá a la ventanilla de "Incoming parcels". Hablá con el encargado y decile: "Preguntá por la situción de un paquete". Alejate del papel. Viajá al Hotel Sunset Arms. Clickeá en el teléfono. Clickeá en Compañía de Transportes ABC y colgá. Viajá la Compañía de Transportes ABC. Clikeá en el escritorio. Clickeá en el cajón del medio que está a la izquierda. Clickeá en las listas y pasá por todas las páginas. Dejá las listas en donde estaban. Alejate del cajón y del escritorio. Girá a la derecha y clickeá en la nota que está a la derecha del almanaque. Pasá por las tres páginas. Alejate de la nota. Girá a la derecha y clickeá en el Fichero. Clickeá en el último cajón. Clickeá en SOIAKP52. Clickeá en el archivo para pasar por las páginas. Alejate del archivo. Viajá al estudio Cinematográfico y después al Hotel Biltmore. Hablá con Elizabeth Short y decile: "Preguntá acerca del Black Dahlia", "Preguntá si puedes ver la Black Dahlia"

Viajá al Hotel Biltmore. Hablá con Ike y decile: "Preguntá acerca de Elizabeth Short", "Preguntá acerca del tipo con el que se fue", "Sobornale" y "Cuestiona su informaci". Girá a la izquierda y avanzá una pantalla. Girá a la derecha y clickeá en las escaleras. Avanzá hacia delante dos veces. Girá a la derecha y clickeá en la puerta #201. Girá a la izquierda y clickeá debajo de la la ventana para ir a la escalera de incendios. Abrí la ventana. Girá a la derecha y clickeá en la ventana de la habitación #201. Mirá para arriba y clickeá arriba de la ventana. Clickeá en el palo que está trabando la ventana. Clickeá nuevamente en la parte inferior de la ventana. Abrí la ventana y entrá. Girá a la izquierda y clickeá en la parte superior de la puerta. Clickeá en la llave que esta arriba dos veces para agregarla a tu inventario. Viajá al Hotel Sunset Arms. "Enculpa a Winslow por el asesinato", "Dile que has estado buscando pistas para tu caso". Hablá con Alice y decile: "Preguntá porque ella te ayuda". Clickeá en Alice otra vez. Viajá a la consigna de la estación de tren. Girá a la derecha y clickeá en la primera fila de armarios. Girá a la derecha y clickeá en la sección que va del 033-038. Clickeá en el armario 37. Clickeá en el papel amarillo dos veces. Viajá a Antiguedades Willington. Hablá con el encargado y decile: "Preguntá acerca de la Black Dahlia", "Preguntá quien compró la Black Dahlia" y "Pide ver el bastón". Usá el bastón que tenés en el inventario. Tiene cuatro filas. Clickeá en la segunda empezando desde la izquierda. Girá una runa hacia la derecha. Girá la tercera dos runas hacia la izquierda. Girá la cuarta siete runas a la derecha. Clickeá en el mapa del tesoro para sacarlo del bastón. Viajá al Hotel Sunset Arms. Girá a la izquierda y clickeá en el acceso VIP que está sobre la cama. Clickeá en él otra vez. Clickeá en la nota. Viajá al estudio cinematográfico. Girá a la derecha y abrí el baúl que está en las sombras. Clickeá en la nota que está en el baúl dos veces. Alejate del baúl. Girá a la derecha, hablá con Alice y decile: "Preguntá como es su nuevo trabajó", "Preguntá si Al King está relacionado con Winslow". Clickeá en Alice. Viajá a la casa de Al King. Hablá con Alice y decile: "Preguntá porqué vino a Hollywood". Clickeá en las fotos que están detrás de Alice. Ajelate de ellas. Girá a la derecha y clickeá en el tercer estante desde abajo. Clickeá en las fotos. Alejate de éstas. Girá a la izquierda y avanzá una pantalla. Clickeá en el escritorio. Clickeá en la libreta que está sobre el escritorio. Dejá la libreta en donde estaba. Alejate del escritorio. Clickeá en el mapa que está arriba del escritorio. Usá el mapa del tesoro que tenés en el inventario. Alineá la brujula con las flechas. Presioná -ESC- para alejarte de los mapas Clickeá en el tacho que está al costado del escritorio. Clickeá en las piezas del telegrama dos veces. Armá los telegramas. Clickeá en el diario. Dejá el diario en donde estaba. Clickeá en los guantes dos veces. Clickeá en el cincel dos veces. Viajá al Cementerio de Ferrin's Hill.



Girá a la derecha y clickeá en el puzzle que está rendondeado con rojo. Alejate de los números. Girá a la izquierda y clickeá en el jarrón de oro. Clickeá en la nota que está dentro dos veces. Viajá a la casa de Al King. Girá a la derecha y avanzá hacia el telescopio. Girá a la izquierda y clickeá en la caja de control del telescopio. Poné +0.5 en el primer dial y 27 en el segundo. Alejate de la caja de control. Clickeá en el telescopio. Movelo hasta que encajen las cruces con los triángulos. Girá a la derecha y clickeá en la escalera. Clickeá en la foto de Alice que está en la escalera. Alejate. Girá a la izquierda y clickeá en el primer armario. Agarrá cada caja y sus mensajes. Alejate de cada uno de los mensajes clickeando en la flecha de abajo. Alejate del armario. Clickeá en el segundo armario. Agarrá cada caja y sus mensajes. Alejate de cada uno de los mensajes clickeando en la flecha de abajo. Alejate del segundo armario. Clickeá en el tercer armario. Usá la llave en el tercer armario. Clickeá hacia delante. Girá a la derecha y avanzá hacia la parte inferior del Living de Al King. Girá a la izquierda y clickeá en el proyector. Clickeá en la nota. Alejate. Clickeá en el switch de encendido del proyector. Alejate del proyector. Girá a la izquierda y avanzá hacia el bar. Girá a la izquierda y avanzá hacia el reloj que está en la pared. Girá a la izquierda y clickeá en el reloj. Mové la aguja de la hora a 5. Mové la aguja de los minutos a 11 y luego volve a 1. Clickeá en la aguja de los minutos mientras la Hula Girl esta fuera y movela nuevamente al 11 para abrir la puerta secreta. Girá a la derecha y avanzá una pantalla. Clickeá en Alice. Clickeá en la Black Dahlia para dispararle.



ACCION / ARCADES

Star Wars Episode 1: Racer

Primero seleccionen al piloto que van a usar y luego vayan la pantalla en la que compran las nuevas partes para los "Pods".
Cuando estén ahí seleccionen cualquier componente, presionen [Shift] + [F4] + 4 al mismo tiempo y cada vez que lo hagan obtendrán 1000 "Truguts" adicionales. Tengan en cuenta que esto sólo podrán hacerlo 5 veces, pero como el dinero que hayan conseguido con este truco quedará en sus bolsillos definitivamente, todo lo que tienen que hacer para conseguir más dinero es salir al Windows y volver a cargar el juego.
Cuando lo hayan cargado de nuevo, podrán usar este truco otras cinco veces, de modo tal que si quieren tener más plata que los ladrones todo lo que tienen que hacer es repetir este proceso las veces que quieran.



Rollcage

Para usar estos trucos, sólo escriban cualquiera de estos códigos en el menú principal del juego y listo.

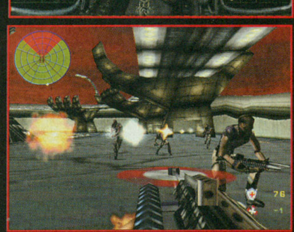
IAMALAZYBASTARD - Modo "Debug"
WARPSPEEDMRSULU - Hyper velocidad
WRECKEDONSPEED - Mega velocidad
REFLECTIONS - Modo "Espejo"
GIVEMESCORPIO - Habilitar la liga "Scorpio"
GIVEMETAURUS - Habilitar la liga "Taurus"
JACKIMFLYING - Gravedad alta
FLYMETOTHEMOON - Gravedad media
BRINGMEBACKTOEARTH - Gravedad normal
TROTTERS - Nivel de dificultad experto
BIGANDPINK - Nivel de dificultad difícil

Redline

Mientras estén jugando, presionen las teclas G, O, D al mismo tiempo para que aparezca la línea de comandos y cuando eso suceda usen cualquiera de los siguientes códigos.

IMMORTAL - Invulnerable
MORTAL - Volver a ser vulnerable
RETICLE - La mira se pone de color rojo cuando está sobre un enemigo
CAMERA - Vista en tercera persona cuando están a pie
ALLAMO - Todas las armas con sus municiones al máximo (sólo cuando están a pie)
TARGET - Mira especial para las armas cuando están a pie
DMDAMAGE - Causar el doble de daño cuando están a pie
RADAR - Encender o apagar el radar cuando no están en un vehículo
CW - Todas las armas para el auto
CA - Municiones al máximo para las armas de los autos
STONEAGE - Cambiar el auto por una persona que corre
CAROFF - Deshabilitar la geometría de los autos
CARFLIP - Dar vuelta la geometría de los autos
CARREVERSE - Invertir la geometría de los autos
WHEELSOFF - Cambiar las ruedas de los autos





Jeff Gordon XS Racing

Mientras estén jugando, escriban "iancheat" y con eso podrán usar los códigos que van a ver abajo.
Fíjense que estos trucos están divididos en tres grupos y para hacer que funcionen tendrán que ir a la pantalla que está indicada antes de cada grupo y tipearlos ahí.
Luego de que hayan escrito un código, presionen [Enter] y si lo hicieron bien escucharán una voz.

En el menú principal:
clipped - Atravesar paredes
reckless - Modo "Descuidado"

En el menú de selección de pistas ("Track Selection"):
lapset - Fijar la cantidad de vueltas
freeride - Habilitar las pistas: "Cloverleaf" y "Pepsi Planet"
freedrive - Habilitar las pistas: "Accelerator", "Frito's Twister", "The Gambler", "Drop Zone", "Neon Canyon Run" y "Future City"

En el menú de selección de autos ("Car Selection"):
takemeon - Jugar en modo "Experto"
widebodyopen - Auto "Xwave"
redfury - Jugar con el auto de Jeff Gordon
lapset - Jugar con el coche



ACCION / ARCADES

Drakan: Order of the Flame (demo)

Mientras estén jugando, presionen la tecla "\" para hacer que aparezca la ventana de diálogo y luego tipeen calquiera de estos códigos

sanctuary - Energía infinita
smeghead - Recuperar toda la energía
debug on - Entrar al modo "Debug"
debug off - Salir del modo "Debug"

Oddworld: Abe´s Exodus

En el menú principal, mantengan presionado [Shift] y hagan las siguientes secuencias:

↓, →, ←, →, ←, →, ←, ↑ - Seleccionar nivel
↑, ←, →, ←, →, ←, →, ↓ - Ver las animaciones

Mientras estén jugando, mantengan nuevamente presionada la tecla [Shift] y hagan esta otra secuencia:

←, →, ↑, ↓, ←, → - Pasar de sección

Need for Speed: High Stakes

Para poder usar los trucos de las distintas modalidades de juego, tipeen cualquiera de estos códigos en el menú principal. Tengan en cuenta que cada uno de estos códigos corresponde a un modo de juego específico.

Modo "Arcade":

TP 00 - Jugar con los autos que forman parte del tráfico, si reemplazan el "00", por cualquier número hasta el "15", podrán usar diferentes autos.
GOFAST - Mejorar el motor
MONKEY - Mejorar la transmisión automática
MOON - Disminuir la gravedad
MADLAND - Super oponentes

Modo de competición ("Career"):

BUY - Obtener autos gratis
UP0 - Auto sin mejoras
UP1 - Conseguir la primera serie de mejoras
UP2 - Conseguir la segunda serie de mejoras
UP3 - Conseguir la tercera serie de mejoras
GATES - Obtener más dinero

Modo "Hot Pursuit":

DCOP - Habilitar el primer auto especial
ECOP - Habilitar el segundo auto especial
FCOP - Habilitar el tercer auto especial

Otros códigos:

ACAR - Habilitar el primer auto secreto
BCAR - Habilitar el segundo auto secreto
CCAR - Habilitar el tercer auto secreto
CARS - Habilitar todos los autos
TRACKS - Todas las pistas pueden ser seleccionadas

Expendable

Antes que nada, abran una ventana de DOS y carguen el juego tipeando el nombre del archivo ejecutable (debería ser "go.exe"), seguido por cualquiera de los siguientes parámetros:
-mumford - Modo "Hodspodkins"
-whostayedlate - Modo "Rockhard"
-whostayedlateagain - Modo "EasterEgg"

Después de eso usen cualquiera de estos códigos:
bod - Habilitar los trucos
mrbenn - Pasar de nivel
zippy - Ser invulnerable
babapapa - Más créditos
crystaltips - Vida extra
albertofrog - Más potencia para las granadas
bing - Deshabilitar los trucos

ESTRATEGICOS

Roller Coaster Tycoon

Si cambian el nombre de cualquiera de los invitados del parque por algunos de los nombres que verán a continuación, podrán activar algunas funciones adicionales.

Chris Sawyer - Hace que le saquen fotos a los juegos
Simon Foster - Sirve para que pinten cuadros de los juegos
Melanie Warn - Aumenta la felicidad de los invitados
Katie Brayshaw - Los invitados saludan
John Wardley - Los invitados dicen "Wow" a cada rato
John Mace - Los juegos pagan el doble

Para conseguir $5000 adicionales, vayan a la oficina de finanzas presionando la tecla "F" y cuando estén ahí presionen las teclas [Enter] y M al mismo tiempo, pero recuerden que este truco sólo podrán hacerlo una vez por mes.

Si quieren habilitar todos los escenarios, juegos y además tener dinero infinito vayan al menú principal, mantengan apretada la tecla [Shift] y escriban "rct2", luego presionen [Enter] y si lo hicieron correctamente escucharán unos aplausos.
Tanto el truco para el dinero adicional, como el de habilitar los escenarios, juegos y dinero infinito sólo funcionan en algunas versiones de este juego.



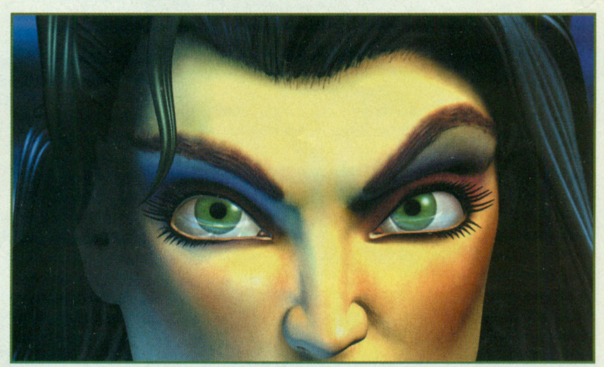
Episode I

The Charlie Menace

Cada Charlie tiene un principio

Por Durgan Nallar

Ella se desplaza por la vereda. Viene hacia él, caminando bajo la fina cortina de agua que cae de un cielo oscuro, helado como la muerte. Por un instante, los ojos de Charlie se pierden en ese ondular de caderas que parecen distorsionar la realidad. El vértigo lo ayuda a desviar la mirada. La calle es un espejo de luces rojas y doradas, de tráfico que se repite como una cinta interminable. Nervioso, busca su reloj. Ella le sonríe, y cuando sonríe el pecho de Charlie se cierra, un gusto a dentífrico le llena la garganta, sus rodillas se convierten en dos maracas. Charlie nunca...



Charlie trata de devolver la sonrisa, pero le sale una mueca. Todavía siente el dolor en su mano derecha, tanto apretar el botón izquierdo del mouse. "Por fin nos encontramos, Sr. Charlie", dice la mujer, mirándolo con unos ojos increíblemente verdes. "Me llamo Elexis. Acabo de llamar a XTREME PC para confirmar la entrevista, y me dijeron que usted es el más indicado para debatir el tema de la violencia en los videojuegos...". Ella está diciéndole algo, pero apenas la escucha. Su mente viaja hacia atrás, lejos. Charlie regresa a la seguridad de su memoria.

1976

Tiene nueve años. Va corriendo a esconderse tras unos arbustos, bajo la ventana de la vecina. Los demás chicos lo estarán buscando. Charlie aprieta el revólver de plástico junto al rostro, nervioso. Pero siente ruidos que provienen de la casa. Curioso, asoma la cabeza. Una pantalla de televisión muestra imágenes en blanco y negro: alguien de uniforme hablando con tono enérgico, una bandera argentina, un enjambre de micrófonos y cables. Su vecina está frente al aparato, lágrimas enormes caen de sus preciosos ojos verdes. Charlie queda pasmado. ¡Es tan bonita! Sin darse cuenta, se pone de pie, mirándola embobado. Ella lo ve entonces, su carita adolescente refleja asombro y, un segundo después, terror. Se queda inmóvil, observando fijamente el revólver de Charlie. El entiende tarde que la está apuntando, quiere explicarle que su arma es un plástico vacío, que sólo usa balas de baba, a lo mejor piedritas que tira con la otra mano, pero ella ya está gritando como una histérica. Después sólo recuerda la enorme fuerza de papá, pegándole hasta hacerlo soltar lo que aprieta en el puño. Y mientras papá se lleva la oreja de Charlie, y a él con la oreja, Charlie mira el montón de plástico negro inflándose hasta recobrar su forma de revólver.

Café de Buenos Aires

Elexis se ha quitado el abrigo, revelando quizás más de lo que él quisiera. Sus largas uñas contrastan con la blancura de la taza de café. Sorbe un poco del líquido caliente y le dirige otra de sus desconcertantes sonrisas.

El rubor cubre las mejillas de Charlie. "Usted dice que los videojuegos, o los juegos de computadora, son tan violentos como el medio en que vivimos, pero eso no justifica nada...", protesta ella, y él continúa: "Los juegos no existen porque sí, existen porque el hombre necesita esparcimiento, necesita apartarse un poco de lo cotidiano. Y la mayoría siempre fueron violentos, en todas las épocas. Piense en el circo romano, en los soldaditos de plástico, en las réplicas de armas que se venden en las jugueterías, en el boxeo, en el fútbol. Hasta los juegos de tablero presentan una atmósfera de violencia. Se trata de luchar y vencer, en todos los casos. Se pelea contra un adversario, que puede ser tanto una situación determinada como otra persona, que pone obstáculos y quiere imponerse. La violencia está presente, sí, no sólo en los juegos sino en todos los ámbitos. Es un reflejo del afán de superación que siente el Hombre, un legado prehistórico. Es falso que los juegos de computadora potencien el nivel de agresión; pasa que por sus posibilidades las situaciones planteadas cada vez parecen más realistas. Pero todos podemos diferenciar una cosa ficticia de algo que existe. En cualquier caso, creo que los juegos son un ejercicio de imaginación que nos prepara para afrontar situaciones límite de la vida real."

1987

El espejo del baño devuelve la imagen empañada de Charlie, que se calza los anteojos Lennon para poder ver un poco mejor. Con el lado ancho del peine divide en mitades el cabello mojado, viendo con resignación que hoy luce granos nuevos, y que se ha cortado cinco veces con la hojita de afeitar. Esta noche es la noche. La flaca estará en el boliche, como siempre, y él va a estar también, listo para decírselo. Sale del baño sintiéndose transpirado a pesar de que acaba de ducharse. El calzoncillo está flojo, pero es el único que tiene sin esos horribles dibujitos de Disney. ¿Qué estaría pensando cuando se los compraba? El traje nuevo yace extendido sobre la cama. Charlie saca bíceps y levanta el pecho, pero tiene un acceso de tos. Congestionado, su mirada recae en la mesa donde una preciosa Commodore 64 lo llama con su cursor parpadeante. Es más fácil, piensa, quedarse en casa, en la privacidad de su hobbie, que salir a bailar sin ganas. Es más fácil. Pero es mejor afrontar la realidad. La vida no está en una pantalla de TV, Charlie. Está ahí afuera.

Café de Buenos Aires II

La mujer toma notas. No está convencida. "¿Y usted no cree que los chicos sufren la influencia de tanta violencia? ¿Acaso no van armados a la escuela, pasan por encima de los padres, de los maestros?" Charlie se encoge de hombros. "Lo que ven en una pantalla o en un monitor puede inducirlos a pensar que la agresión es una cosa normal. No se puede negar. Sin embargo, un cambio no parece viable, poco o nada se podría hacer a esta altura. La violencia en los medios, la droga, el sexo, existen. Se han instalado entre nosotros. Negarlo es absurdo. Por lo tanto, hay que prevenir, enseñar a sobrevivir en este medio hostil. La responsabilidad de que el chico sepa discernir lo bueno y lo malo es exclusiva de los padres. Todo pasa por la educación, por la cultura. Si somos un país ignorante, estamos indefensos." Elexis mira la lluvia por la ventana. "¿Y si ese chico no tiene quien lo eduque, si está solo y lo único que ve a su alrededor es miseria?" Charlie sonríe. "Voy a decir algo que muchos consideran una frase hecha: estamos los demás, nosotros, la gente. Se requiere asumir el compromiso de mejorar la sociedad. El deber de educar es de todos".

1999

Charlie se desconecta de la red. Una vez más, ha perdido. ¿Dónde está el error? ¿Qué pasa? El problema no es su ineptitud para los juegos, piensa, ¡es que el hardware no responde a sus exigencias! Pero no se trata de la placa de video ni del procesador. Se quita los anteojos y descubre que los cristales tienen una película de mugre, gruesa como si los hubiera untado con manteca. Primer error. El mouse, por otra parte, tiene la bolita tan sucia que se queda trabado justo cuando más lo necesita. Segundo error. Molesto, decide conectarse a Internet otra vez, para despejarse un poco. Le duele la mano derecha, la del mouse. Texto y fotos aparecen en el monitor. La noticia del día es la guerra en Yugoslavia. Las bombas cayendo sobre Belgrado. Los miles de refugiados en las fronteras. Charlie percibe la enorme violencia de esas imágenes, la enorme violencia de la realidad. En comparación, Quake parece un cuento de hadas. Apaga el equipo y se desliza en la cama. Mañana tiene una entrevista con Elexis Sinclair.

Café de Buenos Aires III

"¡Charlie, vas a tener que volver urgente a la redacción!", digo, quitándome el sobretodo empapado. Afuera la llovizna arrecia. Charlie traga saliva. "¿Qué pasa?", pregunta, alternando la mirada entre la fascinante mujer y yo. "Los chicos están probando Team Fortress Classic y Tribes, y quieren que los ayudés: mientras ellos juegan vos capturás las pantallas... ¡dale, andá ya nomás!" "Pe... pero, ¿y ella?" ¿Ella? Ella sonríe de una manera encantadora. "Tranquilo", digo, poniéndole el saco. "Habrás estado diciendo cada pavada, mirá. Yo me quedo con la señorita. Vos, Charlie, sos un peligro."

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Licencia para el FIFA 2000

HOLA XTREME PC:

Me llamo Leandro, tengo 16 años y vivo en Haedo. Les escribo para contarles el motivo por el cual EA Sports no incluye la liga argentina en las ediciones del juego FIFA. Hace un mes me metí, vía internet, en la página del FIFA 2000. Ahí me enteré que el juego tenía 17 ligas profesionales, entre las cuales no estaba la Argentina.

El hecho de que incluyeran ligas como la de Grecia, Turquía y Japón me enfureció y decidí escribir a Electronics Arts para saber por qué no ponían la liga Argentina.

A pesar de lo que me imaginaba me respondieron a la brevedad, y me dijeron que tenían muchas ganas de incluir la liga Argentina pero que para hacerlo necesitaban una licencia de la A.F.A.

Obviamente nunca dieron esa licencia, por eso escribí a esta organización para saber los motivos... Ya pasó un mes y no hay respuesta... Me gustaría que me ayudaran a contactarme con algun miembro de la organización...

Bueno me despido...

Leandro Ploder
ploder@sinectis.com.ar

La verdad es que no tenemos ni idea a quien contactar en la A.F.A. para ver este tema, pero de todas formas la carta está publicada, para que todos escriban o llamen por teléfono a la A.F.A. pidiendo que le den bolilla a EA, para que podamos estar dentro de las ligas de los próximos FIFA. Por tu implacable labor periodística :), tu misiva te hizo merecedor del premio a la carta del mes, que es el Viva Football, que podés retirar de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas por la Editorial. La dirección está al final del Correo. ¡Nos vemos y sigan escribiendo!

Un coleccionista

Aloha Xtreme:

Les quisiera contar un poco mi historia con Xtreme.

Empiezo por cuando ví por primera vez la Xtreme. Fue un día común de Marzo cuando fuí a la casa de mi amigo "El Gordo" (fan de la PC) cuando ya aburrido de los juegos le empecé a revolver toda la habitación hasta que ví una revista abajo de todos los escombros, que era la Xtreme. La hojeé un cacho y me empezó a gustar ,tenía pinta la tapa con el Battlezone. Al fin me la terminé leyendo toda y a las 2 horas me la compré. No me compraba una revista de juegos desde el 90, cuando yo me pasaba días con el SNES.

Para hacerla corta, al otro día me fuí hasta la calle Paraguay (un cachito lejos) y me compré los 4 números anteriores, tardé 3 días en leerla, no lo podía creer que al fin había una revista que tenía lo justo y que no escribía artículos de más, ni ponía notas que ni mi abuela leía (como todas esas españolas).

Aprovecho para decir que soy fan de las aventuras gráficas, en especial de LUCAS y SIERRA, y si me dan una pista de lo que está pasando con el LARRY 8:Lost In Uranus que estaba para el año pasado y ni señal hay.

Hoy al día tengo de la 1 hasta la 20 (¡un coleccionista!) y sigo y sigo. La verdad quiero felicitarlos por ser los primeros argentinos que hacen una BUENA revista de PC como a la gente le gusta, y que cada vez van mejorando más y con humildad consiguieron crecer.

Bueno desde ya muchas gracias y sigan así.

P.D: Saludos a la vieja de Jarkof (una fenomena!!!).

Adrian Ofman
druni@fibertel.com.ar

Mirá, estuvimos con la gente de Sierra y no hay novedades con respecto a la salida de una aventura gráfica de Larry. Habrá que tener paciencia...

Fuera de este mundo

Xtreme PC:

Les escribo para felicitarlos por su buen trabajo y su dedicación con la que logran esta genial revista.

Agradecerles por sus recomendaciones que me hicieron disfrutar el Grim Fandango, Monkey 3, FIFA 99 y especialmente el Commandos. Gracias a la revista conocí este juego, por el que me interesé, y también lo terminé gracias a sus soluciones en tiempos críticos.

Pero como dieron en el clavo con Half-Life, y como tiene razón Durgan, se come la mitad de tu vida. Sin decir que estuve un mes pasando el maldito nivel "On a Rail:" para lanzar el cohete esperando el final, si bien me parecía que era pronto, y darme cuenta que la joda recién empezaba. Me mojé con toxinas, hice equilibrio sobre algunos cables, rescaté a tres científicos que, apenas me vieron entrar, comenzaron a correr hacia unas sierras que giraban dentro de una sala. Conocí a los alienígenas con armas que tiran mosquitos (que luego tiré yo) y viví una eterna "Tensión en la Superficie". Creyeron que se "Olvidarían de Freeman" y me cagué todo al enfrentarme a tantos bichos repugnantes a la vez. Ni nombrar cuando abrí aquella puerta, Magnum en mano, y bajé de un balazo a uno de esos ¿androides? en pleno vuelo. Recordé lo que un sabio monje me dijo sobre no hacer ruido en partidas multipla-yer y lo apliqué en ese momento sabiendo que otro androide aún merodeaba por ahí. Uno que custodiaba la escalera hizo flor de bochinche al bajar corriendo y fue fácilmente interceptado por mi granada expulsada por el MP-5. Faltaba uno, del otro lado del puente, pero mi ballesta y su mira telescópica le atragantaron una flecha dejándome el terreno libre de su implacable puntería.

Me perdí pasando por todos los dispositivos de teletransportación y me dio rabia

ver nuevamente al flaco de traje y maletín, al que había gritado de todo cuando, hacía mucho tiempo atrás, lo ví tras el vidrio de una puerta. Me llené de orgullo cuando el científico me dijo que era la persona que más conocía a aquellos monstruos pero tuve que ponerme colorado cuando aparecieron los cabezones voladores mientras me abrían el portal hacia el asqueroso mundo de los bichos. Odié a la cucaracha de la panza caída y sus transparentes críos que molestaban mientras intentaba ponerle un bazucaso en medio de la barriga. Viajé en el lomo de esas mantarayas voladoras para alcanzar otro portal y no pude seguir más. Sé que del otro lado de la loma me esperan millones de "monos lanza mosquitos" y un cascarudo gigante que tira fuego por sus manos. No se si podré cumplir mi misión, tal vez muera como lo hicieron mis pares, diseminados por los suelos alienígenas, y otro logre detener la amenaza. Pero según tengo entendido yo era la última esperanza.

No se si se darán cuenta pero me encanta como Durgan redacta la "Zona 3D" y quiero felicitarlo por su gran trabajo. Tal vez porque me identifico con su forma de ver a los videojuegos como son: diversión, y es lo que encuentro en la "Zona 3D" como en sus reviews.

Sin más:

Andrés Oller
andres_oller@yahoo.com

Durgan se nos puso colorado ante semejante felicitación, pero te agradece tus palabras y promete más aventuras de Charlie en la tierra de las tres dimensiones.

La industria de los juegos

Hola Martín, hola todos:

Primero, agradecer a Martín Varsano (no Valsano), el envío de las revistas atrasadas, que algún personaje (del correo), se pudo haber quedado en el primer envío.

Segundo, agradecer a Gonzalo Dominguez el "truco" para el tablero fantasma del NFS3, funciona de maravillas y la intro de video, se ve bárbaro y se mejoró todo el juego, funciona más rápido (tengo un Pentium II 350 MHz con placa de sonido y video incluidas. Error, no se debe comprar todo junto).

Tercero, agradezco a los integrantes de la editorial por planificar y publicar esta revista, la cual contiene excelentes gráficos, explicaciones de juegos, claros y bien resumidos, bueno toda la revista es bárbara. Sólo con ver y leer la nota de tapa del "Star Wars", ya con esto estoy lleno.

Después de leer todas las revistas atrasadas y la última, llego a la pregunta: ¿Hasta dónde se llegará con la industria informática, o mejor dicho la industria de los juegos? ¿Por qué hago esta pregunta?, por cuanto he leído muchos artículos sobre la piratería, las empresas se quejan de las pérdidas, las industrias de "hard", no paran de producir mejoras en sus productos, que abaratan los anteriores. Mejor ejemplo es Intel, en Octubre de 1996 me compré una IBM con P100, que era de última generación, en crédito. Terminé de pagar el crédito (dos años) y ya tenía una PII 200 y ahora una PII350. En una nota me enteré que Intel para este año deja de fabricar los PII, y ya tiene el 40% de su producción en PIII y así podría hablar de las aceleradoras de los programas, que no terminan de lanzar un producto que al mes dicen tienen problemas y sacan un patch para mejorar o ya preparan segundas partes. ¿Hasta dónde?

Hasta la próxima.

Jorge
Elruso@cablenet.com.ar

La respuesta no es sencilla, pero creo que la industria no piensa parar, porque el público siempre pide más. ¿O no es así?

Arcades 3D

Xtreme PC:

La verdad es que cuando a uno le dicen, te damos un premio por hacer algo que te gusta (salir en "la" revista de juegos para PC), uno se siente halagado...bah, siempre y cuando sea elegido. Pero ya salir en un pequeño rinconcito es halagador...todos los que salieron (me incluyo) seguro dirán lo mismo, pero dejemos eso de lado.

Desde hace unos números atrás, donde Durgan Nallar hace referencia a otros tiempos y lugares, donde él y un tal "Charlie" que ya todos conocemos, tuvieron andanzas de aprendizaje...digo yo...¿Le tomaron la fiebre al pibe? ¿o es sobredosis de PC?... díganle que se tome un fin de semana y se vayan él y Charlie a pescar, y que dejen las computadoras (Durgan, Charlie...nada de notebooks ehh!!).

Tema aparte, he notado que redujeron la sección Correo de lectores a sólo dos carillas...por favor gente, espero que esto sea provisorio, ya que son la única revista que le dedica tanto a sus lectores, y espero que no cambie, porque seguro yo no soy el único que la primera sección que lee es Correo.

Después de largo tiempo conseguí el HL, y me di cuenta que realmente cambió el espectro de juegos a modo IA. Los marines son buenos pero medio tontulos, bah, esa es mi opinión. Además difiero con ustedes de que cambió el típico busco llave - abro puerta, ya que es lo mismo pero la puerta te la abren, no me pareció del otro mundo. Lo que realmente me impactó fue que los guardias te ayudaran... ¡es increíble como sirven para mandarlos al muere!, pobres carnitas de cañón...

El juego que realmente me pareció que cambió con todo lo conocido es el Kingpin (bah...el demo). Por Dios... que ambientación, sólo caminar por al lado de una casa para escuchar riffs de Cypress Hill, estupendo. Eso de no mirar a nadie porque te palisea fue sensacional, seguro muchos opinarán como yo y estarán ansiosos de que salga a la venta.

Ahora sí... ¿superioridad mental o física?... ¿Quién gana, la pluma o la espada? Todos pensarán, me volví como Durgan...Nonono!, a todos los jugadores de DM, un consejito, la clave de la victoria es pensar en lo que se hace y no jugar a lo "reflejo". Pueden tomarlo como quieran, ya que hay cientos de definiciones como: Dejá que el otro dispare primero, da un par de vueltas más pero asegurate de partirle el bocho...etc. Para los jugadores FANAS del Unreal (que deben ser pocos pero me incluyo): Haciendo dos veces en cualquier dirección se obtiene un pequeño salto que te puede salvar de un rocketazo.

Ahora sí... con XTREME CD la cosa cambia... que alegría entrar a su página y ver ese cartelito: "Ahora la XPC viene con CD!!!"...que feliz que me sentí... sobre todo por los demos, patches y todo, la verdad se pasaron, pero por otra parte los odio...ya me había bajado dos veces el Sin 1.01, y lo peor: estaba a 50 megas del HL-Uplink! Grrr.... se imaginarán como me sentí.

Bueno, espero les haya gustado este mailcito, seguro no va a salir premiado porque buscarán a algun Durgan prima, pero el intento está hecho, les mando un abrazo por traer a nuestras manos el entretenimiento informativo mensual de juegos para PC y que tengan suerte, ya que yo, como tantos otros la va a estar esperando ansiosamente SIEMPRE.

PD: ¿Cuándo... pero CUANDO sale el fabuloso, extraordinario Kingpin?

PD2: Diccionario de palabras re-locas

(seguramente conocidas por la mayoría):

-Tontulos: Dícese del personaje que hace movimientos sin sentido y que se come los amagues y futurales.

-Carnita: Carne.

-Paisea: Darte de baja la vida con un arma de fuego o simil blanca.

-Mailcito: Mail Chiquito.

-Futural: Disparar un proyectil (sea bala, misil o símil) hacia un ente (ser, persona, alien) en función del tiempo, calculando la distancia y velocidad del proyectil para que este impacte con el objetivo.

Alvaro L. Alonso
electrom@sinectis.com.ar

Como podrás ver en este número volvimos a crecer a nuestro tamaño normal. Obviamente tenemos en cuenta que hay un montón de personas que les encanta la sección de Correo, pero a veces, como somos buena gente, prestamos las páginas para eventos especiales (como lo fue el Informe Especial de E3).

La fecha de salida del Kingpin está programada para Julio de este año.

Números atrasados

Qué tal, ¿Cómo les va?, este es el segundo mail que les mando, el otro fue en el tercer o cuarto número y me lo publicaron.

Este es para comentarles que estoy tratando de conseguir los números que me faltan, que son varios y me es imposible de la forma que ustedes plantean, y me parece que no debo ser el único que no puede ir a la hora que Uds. ponen ni a esa dirección ya que es en horario laboral y no tan cerca del trabajo. Me gustaría que me den otra alternativa para tener la colección completa de la revista, que dicho sea de paso como les dije la vez pasada, me parece espectacular y merece una calificación de 99% Clásica.

PD: Los felicito por incluir el CD-ROM.

Un abrazo y sigan creciendo, que con la calidad se llega lejos y lo están haciendo como se debe.

Christian Moreira
Cmoreira@svd.com.ar

Mirá, si no podés pasar por la Editorial podés mandarnos el giro postal o telegráfico de la misma forma que la gente del interior, y así las podés recibir en tu domicilio. De todas formas tengan en cuenta que el envío puede demorar un poco debido a la cantidad de pedidos que se reciban en el mes.

Estoy atrapado en la PC

Queridos amigos de xtreme:

Esta vez no les escribo para hacerles ninguna pregunta ni nada por el estilo. Sólo les contaré mi extraña historia. Hace un tiempo atrás, un nuevo habitante llegó a mi hogar. Una Pentium II, 400 MHz, 64 de RAM, Internet. En fin, ¡una joyita!

Obviamente los primeros días no dormía, porque estaba ocupado chateando, o jugando al Half-Life. Pero un día, mientras miraba unas imágenes de Lara Croft por internet, observé que un misterioso ícono habitaba mi escritorio. Era muy pequeño, y no tenía nombre, pero al pasar el cursor sobre él, una extraña manito se dibujaba. Ingenuo, una vez me decidí y clickeé sobre ese extraño puntito rojo. Instantaneamente, la manito que indicaba un hipervínculo comenzó a agrandarse. De pronto, el mouse escapó de mi control y la mano salió de la pantalla, me agarró y comenzó a succionarme a través de mi monitor. Después de unos segundos de oscuridad, me encontré en un enorme espacio azul. Caminé perdido, buscando una salida o algo, hasta que ví una extraña sombra. Miré hacia arriba, y ví que un cursor gigante se acercaba hacia mí, maliciosamente. Entonces descubrí que estaba en el escritorio de Windows. Eché a correr desesperado en busca de algo, pero tropecé con el ícono del FIFA 99.

Nuevamente se hizo la oscuridad, y mágicamente aparecí en un estadio, vistiendo la camiseta de Malasia. Me percaté que estaba a punto de jugar un partido contra mi secuestrador, y me dispuse a ganarle. Pero el muy cretino desactivo el modo fouls, y me lesionó. ¡Se imaginan! Sin jugar durante dos fechas. Después de un rato, nuevamente la extraña oscuridad. Y de vuelta al escritorio. Y así pasé mis días, encarnado en Gordon Freeman, luchando para matar a todos los aliens del Black Mesa, o dentro del RollerCoaster Tycoon, viajando en extrañas montañas rusas, o hasta incluso librar una guerra entre lombrices, en el Worms Armaggedon. Pero, al final, uno comienza a tomarle el gustito. Cuando el dueño de la compu no está, me conecto a internet, y charlo un poquito con mi novia, Lara Croft, o escucho la música de mi grupo preferido. Incluso, a veces, escribo mails estúpidos como este. ¡Uy! Amigos de Xtreme PC, me parece que voy a tener que terminar acá, porque el dueño llegó. ¡No! No, ¡otra vez al Carmaggedon no! No, ¡que después me queda la espalda a la miseria!

Bueno me despido, y espero que publiquen mi historia sin cortarla. Ah, y les recuerdo que son los mejores, y que cuando Él no esta, yo hojeo un poco el CD. Bueno, ahora los dejo porque me acaba de partir en dos. ¡Yo no entiendo por que en el Carmaggedon siempre me toca ser peatón!

sangal@arnet.com.ar

Muy buena tu historia, pero hay un punto que no me cierra: La máquina había llegado a tu hogar, ¿y vos no eras el dueño? ¡Entonces siginifica que tu viejo te está atropellando en el Carmaggeddon! :)

Aquella noche

Hola, es mi primer carta a un medio y espero que no sea la última.

Cuando veo la tapa de la revista me da mucho orgullo que diga "Hecha en Argentina" (aunque suene repetitivo, pero es la verdad), no tiene nada que envidiarle a las extranjeras, es más, creo que tiene mucho que enseñarles. Ahora paso a relatarles mi historia.

Miércoles 2 de Junio a las 0.30 AM. Después de llegar a casa, lo único que quería era probar mi nuevo set de parlantes cuadrafónicos con la MX 300, y así lo hice.

No sabía con qué juego empezar. Se me ocurrieron varios. Pensé en Half-Life, Unreal. Hasta que mirando detrás de los muñecos de Quake II vi el Star Wars Episodio 1: Racer y me dije, "tiene buen sonido, la música de fondo es espectacular, ¿por qué no? Cargué la cuarta pista de las cuatro adicionales.

Cuando ya pasaba los dos minutos de carrera, prestaba más atención en la música y sonido que en el recorrido de la pista. Fue ahí cuando algo mágico comenzó a sucederme. Todo comenzó a pasar más rápido, el podracer parecía enfurecido, mis manos estaban soldadas a los turboaceleradores, el tiempo y el espacio se detuvieron de golpe. Sentí como la Fuerza estaba sobre mí pidiendo más y más velocidad. Ya trepaba por sobre los 620 km/h. Casualmente esa música que apabullaba mis oídos era nada más y nada menos que el segundo tema de la banda de sonido de la película. Seguí acelerando hasta los casi 650 km/h. Pero yo sabía que mi pod era capaz de más.

Quizá fue la magia de Star Wars, la gran labor de la gente de LucasArts o simplemente yo estaba en uno de "esos días" lo que me llevó a esa sensación, no sé.

Lo único que atiné a hacer fue disfrutar de ese momento que pocas veces un juego me brindó. En los años que llevo como "video gamer" (la verdad no sé cuantos) muy pocas veces disfruté de un momento como éste. Es más, una de las últimas si mal no recuerdo fue con Doom cuando en una fosca medianoche, repentinamente y sin aviso, un bicho casi invisible me dejó la cara como mapache, la silla donde estaba sentado, junto con un amigo, se pueden imaginar cómo quedó del susto que me pegué.

Pero más allá de las experiencias de las que fuí testigo, el mensaje que quiero dejar a todos los que leen estas líneas es que un juego no es solamente un juego, detrás de él hay más de lo que uno se puede imaginar, y quizá esa sea la palabra que engloba toda esta carta. Sin ella jugar carece de cierto sentido.

Creo que no estoy tan loco como parece, y si imaginar que soy Anakin conduciendo un podracer o Gordon Freeman matando un par de Headcrabs es perder un tormillo, entonces me considero un loco de remate.

Gracias a ustedes por la posibilidad de que "locos" como yo puedan publicar estas cosas, y gracias a todos los que como yo, hacen que "la" revista de juegos para PC crezca mes a mes.

Diego Vitorero
ayrton_@ciudad.com.ar

Para nosotros sos un tipo absolutamente cuerdo, ya que el Racer nos brindó esa misma sensación que vos tuviste. Eso es que los juegos se los lleva en la sangre, y que forman parte de nuestras vidas desde el primer momento que pusimos las manos sobre un teclado.

Help Me

Estimados Amigos de Xtreme PC :

Mi nombre es Abel Esquivel, tengo 25 años y soy un asiduo lector de la revista. Les escribo desde Corrientes, jamás he escrito antes, pero ahora me veo en la necesidad de escribir para pedirle por favor que me tiren un dato o ayuda para el mejor juego en primera persona del año pasado, me refiero sin duda al Half-Life. Creo que jamás he utilizado trucos y claves para superar los escollos que nos tienen acostumbrados los programadores de juegos, pero he sido superado esta vez, y como no puedo dormir desde hace dos semanas acá va mi pedido:

Estoy varado en un maldito asteroide en el nivel Xen después de abrir un portal dimensional. En el nivel anterior tomé el aparato que me permite andar en ese ambiente, pero cada vez que salto me hago bolsa con los asteroides, ya sea los que giran como el que está fijo debajo del mío. No quiero las claves, pues ya las tengo de un número anterior, sino que me digan cómo hago para seguir con el juego. He juntado demasiada calentura a tal punto que cargo los niveles anteriores y descargo mi furia contra esos alienígenas hijos de ...(hijos de sus madres alienígenas, digo).

Un gran abrazo a todos ustedes. No quiero caer en la salamería de decirles que son la mejor revistas de juegos de PC, porque cualquier aficionado de juegos que se precie, sabe que es así

Abel Esquivel
aesquivel@compunort.com.ar

Abel, seguramente lo que vos no hiciste es el entrenamiento que tiene el juego, porque ahí te explica como poder saltar más lejos, que es bastante sencillo después de conseguir el aparato que agarraste en el nivel anterior, que no es para el ambiente alien, sino para hacer mejores saltos. El método es correr, y antes de saltar presionar la tecla para agacharse, e inmediatamente después saltar. Así vas a llegar a las plataformas a las que antes no podías. Y por supuesto para los niveles alienígenas también vas a tener que juntar paciencia...

Exposición E3

Xtreme PC:

Me comunico con ustedes por primera vez, compré su revista por primera vez, y ahora ya tengo una revista fija para comprar todos los meses, no se cambia por nada, son sin duda los mejores.

Sobre la nota de E3, está excelente, ¿a quién no le hubiese gustado estar ahí? caminando, caminando y a tu alrededor todo juegos.

No sé, por ahí escribo a Sorpresa y Media a ver si me pueden cumplir el sueño.

Por ahora me conformo con su revista que es como estar ahí, adonde ustedes van...

Siguiendo con lo de E3, leí en una parte que les regalaron un CD con la banda original de la película Star Wars Episode 1.

Me gustaría conseguirlo. ¿No saben si ya está a la venta en Argentina?, tengo que conseguirlo...

Tengo el Racer (que está terrible) y a veces lo pongo solo para escuchar la banda de sonido.

Bueno amigos, esta fue mi primer carta a XTREME, y no va a ser la última, me gustaría la publiquen.

saludos X.

Matías Exequiel Griñon
mato@ciudad.com.ar

La verdad es que E3 es una de las experiencias más maravillosas para cualquier jugador. Lástima que hay tantas cosas para ver en tan pocos días...

Con respecto al CD de la banda de sonido del Episodio 1, seguramente ya tiene que estar en lugares como Musimundo o Tower Records, ya que estos dos lugares suelen traer las bandas de sonido ni bien salen en los Estados Unidos, aunque la película no se haya estrenado en los cines locales.

Bueno, como pueden ver el Correo ha crecido nuevamente, y queremos felicitar a todos, porque las cartas y los e-mails que estamos recibiendo de a poco se van convirtiendo en lo que nosotros queremos para el Correo: Un lugar de discusión de temas piolas, en donde los lectores cambien opiniones sobre temas variados, o nos cuenten alguna historia que pueda parecer interesante para los demas.

Después de leer estas cuatro páginas seguramente se dieron cuenta que es mucho más interesante poder compartir este tipo de temas que las consabidas preguntas, que son necesarias, por supuesto, pero tal vez no tan interesantes para todo el mundo.

Bueno, señores, nos vemos en este rincón nuevamente el mes que viene!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Otra vez llegó (desgraciadamente es inevitable), el momento de despedirnos una vez más de todos ustedes. Por suerte dentro de 30 días estaremos de vuelta con lo que creemos que va a ser un número de aquellos que va a quedar en la historia. Para empezar nuestro Invierno (o sea el Verano de Estados Unidos) es por defecto el mes donde las compañías, luego de poner toda la carne en el asador para las fiestas navideñas, vuelven a la carga con una gran cantidad de títulos de calidad, sobre todo aquellos que no hicieron a tiempo de completar para las fiestas y son pulidos durante seis meses más. Por eso no se extrañen si el mes que viene se encuentran con un alto número de juegos premiados: Descent 3, Dungeon Keeper 2, Heavy Gear 2, Total Annihilation: Kingdoms, Unreal: Return to Na Pali y Kingpin formaran parte de nuestra sección de reviews, y las expectativas por ellos no podrían ser más altas. En un mes tendrán nuestros veredictos finales sobre todos ellos, además de todo, TODO lo nuevo que se nos cruce en nues-tro insaciable apetito de jugadores empedernidos. ¡Nos vemos en un mes!

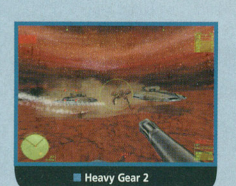
PREVIEWS

- The Planet of the Apes
- Prince of Persia 3D
- Tomorrow Never Dies
- Mission: Impossible
- No one Lives Forever
- Y todo lo que se viene...


Prince of Persia 3D

REVIEWS

- Kingpin
- Descent 3
- Dungeon Keeper 2
- Heavy Gear 2
- Total Annihilation: Kingdoms
- Unreal: Return to Na Pali
- Fleet Command
- Y los últimos lanzamientos...


Heavy Gear 2

ADEMAS

- Hardware: Accesorios y periféricos analizados a fondo
- Un CD con las últimas demos, patches y utilidades
- The Classic Sections
- Misivas de los lectores
- Soluciones: Te resolvemos los enigmas de los juegos más complicados y te damos los trucos de los que te tienen cansado
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO VEINTIDOS EN LOS KIOSCOS EL 4 DE AGOSTO NO TE LA PIERDAS!

OUTCAST

De Infogrames, una compañía que últimamente no está viviendo la época de éxitos increíbles como los que experimentó con la todavía recordada saga de Alone in the Dark, llega un título que bien los podría volver a poner en la cima y que podría desprender unas cuantas secuelas. Estamos hablando de Outcast, un ambicioso proyecto que en el próximo número examinaremos hasta en el más mínimo detalle.

Por ahora les adelantamos que por lo que hemos visto visualmente estaremos ante una pequeña maravilla, y los más asombroso de todo es que los escenarios están realizados con la antigua tecnología Voxel (aunque ahora renovada y rebautizada bajo el nombre de Voxel Space) y sus personajes mediante polígonos de alta complejidad. El juego nos trae reminiscencias de la saga Tomb Raider, sobre todo por la libertad de movimientos de su protagonista y por la inmensidad de sus escenarios. No se pierdan el informe completo en el próximo número.



CD MARKET

JOYSTICKS VOLANTES GAME PADS ACCESORIOS PARA JUGADORES, HARDWARE.

Aliens vs Predator - Birth of Federation - Descent 3 - Heavy Gear II - Mech Warrior III
Need for Speed: High Stakes - Total Anihilation: Kingdoms - Operational Art of War II
Fleet Command - Star Wars Episode 1: Línea Completa - F-22 III Lighting - Might & Magic VII

Voodoo3 2000/ 3000 - Volante Logitech c/ Force Feedback - Gravis Game Pad Pro USB
Cyborg 3D 17 botones Programables - Thrustmaster Nascar Super Sport

Muñecos Quake, Starcraft, Warcraft, Tomb Raider y Turok

CONSULTE POR OTRAS NOVEDADES

TARJETAS HASTA 12 CUOTAS
ENVIOS AL INTERIOR











Diners Club International

AV. CORDOBA 1170 CAP. FED.
TEL: 4375-1464

CD MARKET
satisfacción para impacientes

cdmarket@memotec.com.ar

NUEVA SUCURSAL !
LAVALLE 523 CAP. FED.
TEL: 4393-2688



Demos:

Episode 1: The Phantom Menace
Episode 1 : Racer • Braveheart
Drakan: Order of the Flame
Championship Manager 3
y mucho más!

XTREME PC

ISSN 0329-5222

INSIDEO

INTERNET GRATIS

Y todas las herramientas necesarias para navegar:

Internet Explorer 5.0
Netscape Navigator 4.6
Getright • ICQ 99A
Y muchísimo más!